PREMIER JOURNAL FRANCAIS DEDIE A L'ORDINATEUR A....

A-news

TOUT POUR A....

LES LECTEURS 3,5"

LES VIRUS - COMMENT VOUS PROTEGER

AMIGA AU SICOB *** A-NEWS A-NEWS A-NEWS

M 4584 - 7 - 15,00 F
3794584015006 00070

Billard 3-D pour Amiga

CUPERTINO LE NEWSLETTER

Octobre 1988 No.7

Suisse : 4.50 Canada : 4.95 Belgique : 120

INFOMANIE

3, rue Perrault, 75001 PARIS - METRO LOUVRE
TEL 40/20/01/20 - TELEX 218 328
Démonstration sur rendez-vous — Les prix sont TTC

PRIX VALABLES POUR AOUT-SEPTEMBRE 1988

GAMME AMIGA

AMIGA 500	4690
AMIGA 500 Couleur	7490
AMIGA 2000	11590
AMIGA 2000 Couleur	15299
AMIGA 2000/20	21500
AMIGA 2000 XT	26790

CONFIGURATIONS *

AMIGA 500 Couleur, Genlock PAL/Composite	9990
AMIGA 500 Couleur, Extension 512 K, Deuxième Lecteur 3" 1/2, Visual Aurals	9490
AMIGA 500 Couleur, Disque Dur 20 MEGA, Extension 2 MEGA	13500

*ces prix sont T.T.C.,valables en France, pour réglement comptant, jusqu'au 30 Septembre. Il ne sont cumulables avec aucune autre remise.

EXCLUSIVITES

GEN LOCK PAL COMPOSITE A8802 — **4400**
Indispensable pour toute application video. Incrustation à l'écran du signal AMIGA avec un signal vidéo externe. Sort un signal PAL-Composite directement exploitable sur bande vidéo. Ne nécessite pas de codeur.

EXTENSIONS MEMOIRE 2 MEGA
- **A500** — **6490**
- **A1000** — **6490**

Possibilité de chainer jusqu'à 4 extensions sur la même unité centrale (8 Megas supplementaires). Fournies avec alimentation indépendante.

DISQUE DUR 20 MEGA
- **A500** — **6990**
- **A1000** — **7290**

DISQUE DUR 60 MEGA A500/A1000 — **16900**

LECTEUR 10 MEGA — **9400**
Permet d'enregistrer des données sur des disquettes de 10 MEGA interchangeables. Se comporte comme un disque dur de taille illimitée. Idéal pour sauvegarde de disques durs.

VISUAL AURALS — **2490**
Système intéractif images-musique: une musique en entrée provoque des effets paramètrables sur les images à l'écran.

IMPRIMANTE COULEUR JET D'ENCRE XEROX 4020 — **16485**
Enfin la possibilité d'obtenir des sorties papier ou transparent de qualité professionnelle sur AMIGA

CARTE 68020/68882 25 MHZ — **18900**

PERIPHERIQUES

Lecteur Cumana 3" 1/2	1890
Lecteur NEC 3" 1/2	1490
Lecteur Cumana 5" 1/4	2450
Lecteur Interne A2000	1650
Lecteur 10 MEGA Supra	N.C.
Moniteur Commodore A1084	3290
Moniteur H.R. A2080	4490
Kit Disque Dur A2000	7104
Disque Dur 20 Mega A500	6990
Disque Dur 20 Mega A1000	7290
Disque Dur 60M A500/1000	16900
Disque Dur 60 M A2000	9900
Extension 2 MEGA A2000	3546
Extensions 2 MEGA A500	6490
Extensions 2 MEGA A1000	6490
Extension 512 K A500	1096
Carte XT A 2000	5681
Co-processeur 68020-68882	18900
Subsystem A500	2990
SCANNER AMIGA	NC
Tablette Graphique A4	4650
Tablette Graphique A3	8500
Table Traçante A3 ROLAND 880	10900
Table Traçante A3 ROLAND 990	16900
Table Traçante A2 DPX 3200	50701
Table Traçante A1 DPX 3300	60723
Table Traçante A0 GRX 400	73532
Digiview (A1000) version 3	1990
Digiview (A500-A2000) vers 3	2290
Filtre Digitalisation DG 88	2690
Digitaliseur Diapos Fotovix	24666
Statif Digitalisation	1290
Statif avec Spots	2490
Gen Lock Pal/Composite A8802	4400
Gen Lock GST 1000	15400
Encodeur PAL	2620
Transcodeur PAL/SECAM	1390
TUNER TV (permet d'utiliser moniteur comme télé)	1490
Interface MIDI	549
Visual Aurals	2490

LA CREME DES LOGICIELS AMIGA

une séléction de nos meilleurs produits

GRAPHISME - VIDEO

Aegis Animator	790
Aegis Impact	590
Butcher	339
De Luxe Paint 2	990
De Luxe Photo Lab	1090
De Luxe Video	989
Digipaint	480
Director	650
Express Paint	690
Page Flipper	390
Photon Paint	790
Photon Paint Surface Disk	329
Pixmate	490
Pro Video	1490
Sculpt 3D	890
Animate	1450
Fancy Fontes (Sculpt, Animate)	590
TV Show	750
TV Text	750
Videoscape	1090
Videotitler	1090

MUSIQUE

Aegis Sonix	540
Audiomaster	440
De Luxe Music C.S.	798
Keyboard Control Sequencer	1890
Pro Midi Studio	1190
Sound Sampler	990

PROGRAMMATION

AC Fortran	2290
Lattice C	1590
Manx Aztec C	2490
MCC Assembleur	678
Power Windows v.2	840

BUREAUTIQUE

Professional Page	2490
Excellence!	1990
Maxiplan	1690
Publisher Plus	690
Pro Write 2.0	1100
Superbase	950
Superbase Pro	2490
Vizawrite	1450

IMPRIMANTES

Star LC 10	2490
Star LC 10 Couleur	2990
NEC P 2200	3900
Star LC 24/10	3990
Star NB 24/15	8490
Xerox 4020 Jet Encre Couleur	16485
Laser ATARI SLM 804	14173
Laser Postscript AST	35461

LIVRES

Hardware Reference	270
Introduction au système AMIGA	270
Intuition Reference Manual	270
ROM Kernel Librairies	406
AMIGA ROM Kernel: Refer.	270
Trucs et Astuces sur AMIGA	149
Bien Debuter sur AMIGA	149

Expéditions en France et à l'étranger dès réception de commande, contactez nous pour disponibilité en stock

EDITO

Nous saluons l'arrivée de l'équipe **BABA-News**. Pour ceux qui ne voient pas les Pyrenées par matin clair, B.A.B est un raccourci pour Bayonne-Anglet-Biarritz, triangle d'origine de ce groupe, fans de l'Amiga. Vous reconnaitrez les pages BABA-News par leur entête à triangle.

Grâce à Sébastien C. nous avons enfin une page AMIGABASIC....

Quatre pages en plus ce mois-ci...

Un encart de huit pages de démos DP....

Oui, il vaut mieux l'admettre, nous sommes en kiosque vers le 15, plutôt qu'au début du mois. A l'avenir nous allons essayer de sortir tous les mois au lieu de toutes les cinq semaines.

Le Fat Agnus de notre 500 a explosé le mois dernier. Nous avions entendu que les Fat Agnus étaient aussi difficiles à trouver que les hirondelles au mois de décembre, mais, quelle chance! Les Fat Agnus nouveaux sont arrivés presque au même moment que notre panne.

Le T-shirt créé par El Yeti, et présenté si élégamment par lui au SICOB, a rencontré un tel succès que nous avons décidé d'en faire pour tout le monde. Vous trouverez un bon de commande dans ce numéro.

Enfin, nos excuses pour le retard dans nos réponses aux lecteurs qui nous ont envoyé des articles, solutions, trucs, et lettres. Notre silence provisoire ne signifie absolument pas que votre communication n'a pas été appréciée ou qu'elle ne sera pas utilisée

Notre couverture : croquis de centre ville, Eymet, par **Ze Kiko**, graphiste de l'équipe de Tecsoft, Metz..

Ce numéro a été mis en page sur Amiga avec Professional Page, Deluxe Paint II, Prowrite 2, Digiview et l'imprimante Laserwriter d'Apple.

SOMMAIRE

NEWS NEWS NEWS..... 2-3
MICRO88.....3
L'ASSEMBLEUR DE LITTLE ZEUS.....4-5
LA TRAME DU YETI 6
GENLOCK GST-30.....6-7
LE COIN C.....8-9-10
BILLARD 3-D.....14
LE DISQUE DUR.....15
CLI POUR AMIGADEBUTANT.....16
CUPERTINO'S ALOHA NEWSLETTER
12 pages.....17-28
ALERTE VIRUS!
COPYDISK (SUITE)
EXCELLENCE!.....29
ANNY FUNNY - SHADOWGATE.....30
EDITO BABA-NEWS.....32
ROCKET RANGER.....33
LE PAVE DES ULTRA-NEWS.....34
AVANT PREMIERE.....35
IMPOSSIBLE MISSION/BIONIC COMMAND.....36
PANDORA/STARRAY.....37
AMIGABASIC.....38
HANDY SCANNER/HANDY PAINTER.....39
LECTEURS 3,5".....40
DELUXE PHOTO LAB.....41
COURRIER.....42-43
PETITES ANNONCES, ABONNEMENTS..... .44
SOLUTION BARD'S TALE II.....45

A-News est édité et publié par NewsEdition SARL de Presse à 24500 Eymet. Tél 53-23-76-16 53-58-71-46. Directeur de la Publication. Bruce Lepper

Copyright NewsEdition, 1988. Reproduction interdite sans autorisation. Amiga, Amigados, Workbench sont des marques déposées de Commodore Inc.

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

DERNIERE MINUTE : les versions anglaises définitives du nouveau **Workbench 1.3** et de la disquette Extras 1.3 viennent d'arriver chez Commodore France. Après (très leger) françisation elles seront disponibles vers mi-octobre. Emmenez vos disquettes originales Workbench 1.2 et Extras 1.2 chez votre revendeur pour qu'il y installe gratuitement la nouvelle version du système d'exploi tation. Et téléphonez avant d'y aller...on ne sait jamais...

Pour les possesseurs d'Amiga 1000 la disquette **Kickstart 1.3** sera disponible de la même manière.

Mauvaise nouvelle : le prix de l'**A501**, l'extension mémoire interne avec horloge pour Amiga 500, fait un bond à 1490F TTC, une augmentation d'environ 400F d'un seul coup.

Bonne nouvelle : le prix du **A1010**, lecteur externe 3,5" pour Amiga, chute à 1390F TTC.

Le prix de l'**A2300** Genlock interne pour A2000 est annoncé à 1790F HT. Cette carte permet la combinaison de l'image à l'écran (graphisme ou texte) avec toute autre image provenant d'une source vidéo. L'image ainsi obtenue peut être visualisée à l'écran et enregistrée sur bande vidéo. La carte existe en version NTSC et PAL. Elle accepte une entrée composite et propose une sortie composite et une sortie RVB.

* * *

C'était trop bon pour durer : La nouvelle **carte mémoire** de 2 à 8 méga, l'**A2058**, était distribuée brievement par Commodore France au même prix que son predecesseur, la carte A2052 de 2 méga (voir les pages "News" du mois dernier). Mais une fois les anciens commandes honorés, Commodore a annoncé une note bien plus salée pour cette carte : 5490F HT avec 2 méga et 19 990F HT avec 8 méga. Pire, l'ancienne carte, qui coutait 2990F HT avec 2 méga, n'est plus vendue par Commodore. Il est vrai que la nouvelle carte utilise les circuits rapides de 1 mégabit, mais tout-de-même, on aurait aimé avoir le choix entre les deux...

* * *

L'Amiga 2000 est couramment livré avec le **ROM Kickstart version 1.3** installé.

* * *

Un lecteur de St Etienne, Ivan Marin, signale qu'une des phrases "cachées" de Workbench 1.2 a été transformée dans Workbench 1.3 version 34.4. Il sera rappellé que si l'on appuie sur les quatre touches Shift/Alt et sur F10, et puis éjecte la disquette de df0:, apparait la phrase "**Amiga, born a champion**". Si on remet la disquette il apparait pendant un très bref instant le message "We made Amiga, they fucked it up". On peut la lire en laissant la souris "cliquée" sur la barre des menus. Dans Workbench 1.3 cette dernière phrase à été transformée en "Still a champion".

* * *

La société **R3 Professional** de 33 Merignac n'est pas, après tout, en mesure de fournir le service de tirage d'écran Amiga sur **Calcomp Plotmaster** qu'elle avait proposé le mois dernier (voir essai de cette imprimante, page 11 d'A-News du mois dernier).

* * *

MICRO 88 - LOGICIELS, LIVRES

Micro Application mise sur l'Amiga avec **Professional Page 1.1** et **SuperBase Professional** en **versions françaises** et surtout le **GFA Basic 3.0**, encore sous developpement.

Selon MA, GFA Basic 3.0 sur Amiga fonctionne parfaitement en multitâche, et dispose d'un support graphique puissant permettant par exemple la construction de polygones par une seule instruction. Il accède directement aux commandes de l'Amigados, et gère les menus et requêtes. Prix prevu: 750F. .

Micro Application prepare aussi **Profimat Amiga**, un système de développement en langage machine. Ecrit en assembleur, Profimat possède un éditeur intégré, un débugger et un désassembleur. Une bibliotheque pour le système d'exploitation, tournant sous CLI et Workbench, permet de créer des macro instructions avec une infinité de paramètres, sans restriction de type. Profimat, qui sera vendu 750F, gère toutes les opérations sur 32 bits, et dispose d'un émulation du 68020.

Superbase 2, nouvelle version de Superbase avec éditeur de texte intégré, sortira fin Octobre au prix de 990F TTC. Le Superbase de base, lui, est à 595F. Micro Application propose une mise a jour pour possesseurs de Superbase pour 495F (Superbase 2) ou 1490F (Superbase Professional).

Deux autres logiciels MA en préparation sont **Datamat**, gestion de fichiers (495F) et **Beckertext**, un traitement de texte graphique avec commande lexique pour corriger les textes (750F).

Deux nouveaux livres disponibles chez Micro Application sont "**La Bible Amiga**" (650 pages, 299F, disquette 100F), et "**SOS AmigaDos/AmigaBasic**" (310 pages, 149F). Le but du premier est d'offrir au programmeur un outil de référence pour une exploitation poussée de la machine - hardware (le 68000, les coprocesseurs, le port d'extension...); programmation (la fonction EXEC, la gestion des bibliothèques, interruptions du CIA, le reset..); le multi-tâches (communication entre les tâches, fonctions de gestion de la mémoire, les entrée/sortie...); AmigaDos (les commandes; le CLI, la gestion des interfaces..); les périphériques (accès aux disquettes, la synthèse vocale, la sortie parallèle, la souris..); les extensions (la carte XT, le Workbench 1.3..).

Le but de "SOS" est que l'utilisateur ne le lise jamais, mais le consulte pour fournir immédiatement des réponses à des questions précises...

GOLD DISK - C'EST L'ABONDANCE

Gold Disk, sans qui ***A-News*** serait encore en pierre taillée, nous envoie de ses nouvelles. Apparemment, ils n'ont pas chômé à Streetsville dans l'Ontario puisque cette respectable maison s'apprête à commercialiser quatre nouveaux produits. Voici le coup d'oeil du Yeti :

PROFESSIONAL DRAW : Affiche clairement ses intentions d'être "ze" programme de création graphique et d'illustration orienté édition. Il intègre toutes les fonctions habituelles d'un soft de dessin (macros géométriques, textes, pinceaux), réalise des courbes de Beziers (courbe continue définie par quatre points qui est également un des points forts d'*Illustrator* sur le Mac, c'est tout dire), importe de l'IFF et du HAM et reproduit n'importe quelle nuance en trame colorée. En outre, le programme permet les rotations, distortions et changements d'échelle. Enfin, comme ProPage, il offre une foultitude de possibilites pour l'impression allant de la matricielle à la photocomposeuse en passant par les lasers et 24 aiguilles. Le soft serait aussi capable de réaliser la séparation couleur mais souvenez vous des moches beuark couleurs du virus en couverture du No. 5 alors, bon ! (mec pas convaincu du tout). ($2OO environ et en octobre)

COMIC SETTER : Recommandé pour faire vous même les numéros de "*Strange*" qui manquent à votre collection, ce soft amusera les adeptes de bouzillage de maitres du monde. En gros, il s'agit d'un programme de dessin orienté B.D avec mise en page, "aérographe", fontes style comics etc, etc... Le pack de base propose également un disk de clip-art (fonds, fusées, bons, méchants, baaoooums, schtongas, panngs) qui ne risque pas de complexer le pire des crobardeurs sur 'miga. Gold Disk deale également des pochettes de clip-art supplémentaires à thèmes (science-fiction, super heroes, funny figures) contenant deux disquettes pleines de mickeys moyens. Je vais vous tester ça et on en reparle. *-Suite page 5*

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Tout le monde semble s'être mis d'accord pour dire que ce **SICOB**, pardon **MICRO 88**, était une petite exposition sans envergure. S'il est vrai que la taille en était réduite, le petit monde de l'AMIGA a de quoi se réjouir du contenu du stand **Commodore**. Il s'agissait d'ailleurs à notre sens du stand le plus animé sinon le plus fréquenté!

Honneur à la maison, on commence par les nouveautés de Commodore. Le **WorkBench nouveau** est-il arrivé? Mais non. Naissance difficile... Mais on sait maintenant que, le moment venu, pour vous les procurer ces fameux 1.3 Workbench et aussi le Kickstart (Amiga 1000 seulement)il suffira d'aller voir votre revendeur avec vos originaux du 1.2 et ce sera gratuit. Le manuel du 1.3 en français devrait être disponible pour la fin de l'année. Les Kickstart en ROM pour A500 et A2000 seront vendus (à quel prix?) ultérieurement.

La **BridgeBoard AT** pour A2000 était au Sicob, mais elle n'est toujours pas disponible. On peut la commander, mais elle ne sera pas disponible avant six semaines, d'après ce que l'on nous a dit sur le stand. Même chose pour la carte 68020.. Comme pour la carte XT la compatibilité est parfaite mais comme pour la carte XT les performances se contentent d'égaler celle du modèle. M'enfin ça tourne et c'est beau et c'est sur Amiga yippii!

Recarte géniale chez Commodore, la carte à **68020** pour A2000. Pour débuter, carte 68020 avec 1 méga de ram 32 bits ou, pour ceux qui ne rigolent pas, carte 68020 avec 68881 avec 4 méga de ram 32 bits. Voyant ça Ed: n'a pas pu résister à l'envie d'essayer *Professional Page 1.1* sur cette machine. Déception, le gain est minime, l'affichage est toujours lent, même en présence de 4 mégas de ram 32-bits. Pour qu'un programme tire pleinement partie d'un processeur autre que le 68000 une recompilation du logiciel pour ce processeur est nécessaire. Nous espérons que **Gold Disk**, éditeur de Professional Page, est en train de faire le nécessaire...

Autre petite déception : le moniteur noir et blanc haute résolution n'était pas là. oh douane quand tu nous tiens... Ce moniteur devrait contenir l'électronique nécessaire à l'élimination du scintillement propre au mode entrelacé de l'Amiga. La disponibilité de ce moniteur est pourtant "imminente" et le prix devrait se situer dans la zone des 7000 F

Mais le prototype des prototypes du ...euh.. on va dire 'Obèse Agnus' promis à Commodore France était bien là, il se cachait dans l'A2000 de Nicolas Coste à coté de la carte 68020 et la carte AT. Cette machine faisait non seulement du multi-tâche mais aussi du multi-affichage là ou la votre où la mienne serait en train d'afficher "***out of chip memory***". C'est rassurant de voir que ce circuit, qui étend la mémoire graphique à 1 méga au lieu des 500k actuel, est déja operationnel et capable de fonctionner tout seul sans ses partenaires qui feront partie du "nouveau chipset". Mais il ne sera pas vendu séparement, et le jeu chipset ne sera pas disponible avant l'année prochaine.

Pour conclure avec Commodore, ces messieurs nous ont fait part du nom du futur Fat Gary, éh béh ce sera **Buster**! Qui a dit que Commodore n'avait pas une stratégie offensive?

Sur le présentoir **TecSoft** devait se trouver une carte C.S.A avec **68030**, 68881, mémoire 32 bits etc... Et bien gros chagrin, reproblème avec la poste, pas de 68030. Enumérons tout de même ce qu'il y avait. Un 2000 avec à bord la BridgeBoard XT, une HardCard de 20 méga sur le bus PC, la carte CBM de 2 méga extensible à 8, et enfin une carte C.S.A avec 68881 et un 68020 en lieu et place du 68030, pas de ram statique sur le bus spécial prévu à cet effet sur la carte C.S.A et enfin, un deuxième disque dur non branché. Si on compte bien ça fait trois processeurs sur une même machine! Chez TecSoft on n'est pas des petits et toc. Il existe même une carte **KickStart en 32 bits** chez C.S.A. Pour l'instant, il s'agit du 1.2 mais le 1.3 devrait arriver. Quand aux logiciels tenant compte des processeurs autres que le 68000 ils sont de plus en plus répandus, le WorkBench 1.3 en fait partie.

Toujours chez TecSoft, une **carte accélératrice** pour A500 et A2000B est en cours de développement. **Mr TecSoft** (Rémy pour les fans) nous l'a juré, ça tourne déjà et ça sortira au plus tôt. Par contre, cette carte se plaçant entre le circuit **Gary** et son support, il n'a pu dire si les possesseurs d'A1000 et A2000A qui possédent un Gary différent verront une version adaptée à leurs cas. Affaire à suivre...

Deux pas à gauche et hop, trois genlock nous tombent sous le regard. C'est coloré, impressionnant, mais nous signalons juste au passage un logiciel de génération de caractères de **Kimatec**. (*Ed: El Yeti parlera Sicob-vidéo dans sa TRAME le mois prochain*)

Rehop nous voici devant le Handy Scanner (voir le test de Johnny, page 39). Nouveauté : le logiciel **Handy Reader** permet de saisir des documents avec l'Amiga. Le Handy Scanner envoie l'image, et ensuite le système de reconnaissance fait du texte graphique un texte ASCII lisible par votre traitement de texte. La reconnaissance est presque indépendante du type de police de caractères. Vous choissisez la "famille" (ex: Times Roman, Helvetica, imprimante a marguerite). Des signes speciaux ne pose pas de problèmes car Handy Reader 2.0 est capable d'apprendre un nombre infini de polices. Taille minimale pour un scan verticale est 8 points, pour un scan horizontal 10 points. Le prix du Handy Scanner 2-couleurs est 1999F HT, et 2999F HT pour un autre modèle capable de traiter 16 niveaux de gris. Résolution, 200 dpi en mode ordinaire et 200x400 dpi en mode reconnaissance de texte. Il existe aussi une version taille A4, prix 5900F HT.

Sur l'écran à coté, chez **Imaco/Infomanie**, démonstration coloré de digitalisation de diapositive et application graphique. C'est le processeur photo-vidéo Fotofix, un periphérique professionel pour l'exploitation infographique de diapos ou negatifs. Une fois modifiées, les images peuvent être directement digitalisées ou enregistrées en vidéo, sans avoir besoin d'une camera. Très bien tout ça, **Infomanie** continue donc sur sa lancée graphique et avait aussi amené son imprimante couleur à jet d'encre, le Xerox 4020. Imaco annonce l'arrivée imminente de la version Amiga d'un lecteur floppy capable de stocker **10 mégas** de data sur une disquette qui ne coûte que 200F. Selon Peter Glas d'Imaco la version Atari, déjà disponible, a montré la fiabilité du système, avec une vitesse approchant celle des disques durs. Prix pour la version Amiga: 10900F TTC.

Frank Vroegop, notre bruyant collaborateur, attirait une jolie foule au box mitoyen. Démonstration du **KCS Dr T** + synthé, ça ne se raconte pas, ça se vit!

Nous continuons le tour des nouveautés, rerehop et crac présentoir du **C.I.S.** Là ils sont turbulent les bougres! Digitaliseur sonore **Perfect Sound** et proximité de l'ami Vroegop aidant, c'était le coin le plus bruyant, pas de doute... Plus prosaïquement, Perfect Sound est disponible chez ces gens là avec une documentation en français et un programme traduit.

Autre produit du C.I.S, la gamme de cartes d'extension mémoire interne **Spirit Technology**. En plus des modèles pour A1000 et A500 déjà disponibles le C.I.S présentait une nouvelle carte pour A500. Cette carte est entièrement auto configurante et utilise des puces de 1mégabit. Ceci permet de porter la capacité maximale à 2 méga octets pour une carte de modeste dimension.

Chez le même fabricant, une carte d'un principe similaire au **"Wedge"** déjà testée dans nos colonnes devait être présenté. Et devinez quoi, eh bien la carte n'a pu arriver à temps pour l'exposition. Pour ceux qui ne connaissent pas le Wedge, cette carte permet d'interfacer un disque dur compatible IBM à votre Amiga Chéri. La carte de Spirit Technology devrait en plus permettre de booter sur le disque dur avec le KickStart 1.3. En tout cas, promis juré, dès que cette carte arrive, essais exhaustif dans ***A-News***.

-Tropic/Bruce

L'ASSEMBLEUR DE Little Zeus

SCROLLING AVEC LE COPPER

Chers Amiga-beginners et chers Amiga-Users:
Nous revoilà ensemble pour de nouvelles aventures; nous allons approfondir ce que nous avons vu le mois dernier et bien entendu découvrir de nouvelles choses. A ma grande stupeur (et surtout à ma grande honte), j'ai fait des fautes d'orthographe dans le numéro précédent, et permettez-moi de m'en excuser.

INITIATION :

Précisons, avant de commencer, que les différentes routines que nous allons créer au cours des mois à venir seront toutes crées sous ***K-Seka*** qui est, ma foi, le plus complet de tous les assembleurs.

Ceci dit, continuons sur la lancée du mois dernier. Rappelons brièvement qu'en gros, l'assembleur consistait en un échange de valeurs entre différentes cases mémoires et que, pour ceci, nous utilisons l'instruction de base, Move. Eh oui, c'est grâce à elle que nous pourrons faire "transiter" des variables entre différentes adresses. Elle nous permettra tout aussi bien de prendre des valeurs d'autre part; expliquons-nous:

Voyons en premier lieu ce que nous voulons dire par "transiter" (traduction du verbe "TO MOVE"). Ce mot est en fait inaproprié au contexte et "copier" serait plus juste. En fait "MOVE $100,d0" ne prend pas la valeur comprise en $100 pour la mettre en d0, mais MOVE copie le contenu de $100 en d0 c'est à dire qu'en admettant qu'il y ait 4 en $100, après l'exécution de cette instruction, le chiffre 4 sera aussi bien en $100 qu'en d0 et malgré ce que nous aurions pu croire, la case $100 ne s'est pas vidée au profit de d0. Peut-être, trouverez-vous que j'insiste inutilement, mais il est primordial que cette notion soit bien comprise.

Attention à ne pas confondre MOVE $100,d0 avec MOVE #100,d0 : un caractère changé et les effets ne sont plus les mêmes. Dans le dernier cas, nous écrasons l'ancien contenu de d0 pour y mettre la valeur #100 et veuillons noter que 100 est un nombre décimal dans la mesure où il est nullement précédent d'un "$" qui aurait alors voulu dire que nous avions à faire à un hexadécimal. Si nous avions voulu y mettre $100, nous aurions écrit MOVE #$100, d0.

Nous venons en fait de voir, sans le savoir, deux modes d'adressages qui portent respectivement les noms d'adressage absolus et immédiats. Précisons que chacun de ces modes possède différents modes d'utilisation. En ayant dit précédemment que MOVE $100, d0 recopiait la valeur comprise dans $100 en d0, nous avons été imprécis; il aurait mieux valu dire que l'instruction recopiait les valeurs comprises en $100 et $101 en d0, c'est à dire que MOVE agit sur 2 octets.

Il apparaît donc évident que l'instruction MOVE agit par défaut sur 2 octets. Nous pourrions penser, que comme l'AMIGA est un 16/32 bits (c'est à dire qu'il peut traiter des informations ayant jusqu'à 32 bits de longueur) MOVE pourrait peut-être traiter plus d'un mot à la fois et nous aurions raison car elle peut tout aussi bien traiter 4 octets à la fois (un long mot) qu'un seul. Il faut néanmoins préciser à la machine quel type de variable elle doit traiter et pour celà, nous faisons suivre l'instruction MOVE de ".W" pour un mot (facultatif), de ".L" pour un long mot et de ".B" pour un octet.

Mais au fait, ne faudrait-il pas préciser que d0 n'est pas une case mémoire comme toutes les autres? Eh oui, elle fait partie des registres internes à l'Amiga. Les 8 registres commençant par "d" et suivi d'un chiffre compris entre 0 et 7 font partie des registres de données.Ceux-ci ont une longueur de 32 bits contrairement aux cases mémoires habituelles.

Pourquoi, me demanderez-vous, ces registres existent-ils? En fait, ils permettent certaines opérations que les cases mémoires usuelles ne nous offrent pas comme par exemple ce que nous avons vu précédemment, le fait de copier un contenu d'une case à une autre. Nous verrons plus exactement leurs rôles très prochainement.

Nous allons récapituler tout ceci par un petit tableau afin que cela soit clair dans nos esprits.

	immédiat	absolu
octet	move.b #valeur, destination	move.b départ, arrivée
mot	move.w #valeur, destination	move.w départ, arrivée
long mot	move.l #valeur, destination	move.l départ, arrivée

Vérifions que nous avons tout bien assimilé.
Après un MOVE.L #$FFFFFFFF, d0 suivi de MOVE.B #$12, d0.
Quel est alors le nouveau contenu de d0? J'entends $12!!!!
Non, le nouveau contenu de d0 est $FFFFFF12.
Si on voulait maintenant avoir $12 en d0, il faudrait faire un MOVE.l #$12, d0.

Les instructions ADD, qui s'occupe des additions, et SUB qui s'occupe de la soustraction procèdent exactement de la même façon que MOVE. Par exemple MOVE.L #$2, d0 suivi de ADD.L #$3, d0 additionnera $3 au contenu de d0, en l'occurence, $2+$3 et on aura à la suite de ces 2 instructions, le nombre $5 en d0. Nous verrons celà plus précisément le mois prochain.

Ce que nous venons de voir jusqu'à présent peut paraître très théorique mais nous ne pouvons malheureseusement pas faire une routine sans avoir les éléments de base. Ne nous inquiétons tout de même pas, dès le prochain numéro, nous taperons notre première routine en assembleur qui possèdera un intérêt certain.

POUR LES INITIES :

Comme promis le mois dernier, je vous donne de plus amples explications et des variantes pour la routine publiée qui, rappellons-le-nous, permettait un scrolling vertical de bas en haut au moyen du Copper .

Attardons-nous, pour commencer, sur l'adresse "ccolor" qui, à ce que j'ai entendu dire, posait quelques problèmes de compréhension pour certains.
Entendons-nous bien: "ccolor" est l'adresse suivant directement la valeur de la dernière couleur. Elle est donc, lorsqu'elle est prise en mode immédiat, un moyen de déterminer la fin de la "couleurlist".
Par contre, le contenu de "ccolor", lui, sert de pointeur de couleur à chaque fois que la routine est appelée par le programme principal. Il apparaît donc évident qu'au départ, "ccolor" soit "pointé" au début de la "couleurlist".

Voyons une partie de la routine qui n'a pas été expliquée.

;on affiche les couleurs à l'écran
loop:
move.w (a0)+, (a1);valeur de la couleur dans son emplacement dans la copperlist
add.l #8, a1;on ajoute 8 car les couleurs sont tous les 8*4 octets dans le copperlist
cmp.l #ccolor, a0;avons-nous dépassé la dernière couleur
bne suite;non alors on va en suite
move.l #couleurlist, a0;oui, alors on repointe sur la première couleur
suite:
dbra d1, loop;? terminer les 200 lignes
add.l #2, ccolor ;la première ligne de l'écran aura la couleur de la deuxième ligne de l'écran précédent afin de créer l'effet de scrolling
rts

Passons enfin aux différentes variantes possibles de la routine.

Imaginons une seconde que nous venons de travailler dur pendant des jours et des jours sur notre tablette graphique et qu'enfin notre logo soit terminé. Au moyen de la routine figurant dans A-News 3 nous l'affichons à l'écran sur un fond spatial. Mais il manque tout de même quelque chose, c'est une animation. Et si nous utilisions la routine du mois dernier, moyennant quelques modifications, pour faire défiler un bel arc-en-ciel dans notre logo? Nous nous retrouverions alors avec notre logo flashant au devant du vide interstellaire. Cet effet paradisiaque est possible, à condition de suivre fidèlement les directions qui vont suivre.

La couleur de l'intérieur du logo doit utiliser un registre couleur autre que le $180 ou le $182. Ensuite, en admettant que nous utilisions le registre couleur $190 pour remplir l'intérieur de notre beau dessin et qu'à l'écran il occupe, sur l'axe des ordonnées, les lignes de 100 à 200, nous aurions alors à effectuer les changements suivants.

Dans la partie "cont", nous substituons $180 par $190, et dans la partie "changecolor" le nombre de lignes qui était originairement à 199, est remplacé par 99. Enfin, dans "liste", au lieu se MOVE.w #$2B09, d0 on met MOVE.W #8F09, d0 et on substitue le 199 de MOVE.L#199, d3 par 99.

Nous avons donc examiné une possibilité, mais il y en a bien d'autres.Pour le reste, il n'en tient qu'à vous.

Sur ce, je vous donne rendez-vous au mois prochain, avec un article sur les scrollings au moyen de la graphics.library, ce qui nous permettra dans un numéro ultérieur de créer des défilements de caractères graphiques.

LITTLE ZEUS

COURRIER

Cher A-News,

J'aimerais savoir si les dessins de la page 35 (entre autres) du numéro 5 ont été imprimés avec une Laserwriter.

Christophe Labouisse, *91 Wissous*

Ed: L'équipe de Bayonne a envoyé des photos pour accompagner ses articles .. N'ayant pas le temps d'organiser les digitalisations d'écran comme faisaient jusque là les Gourous, nous avons tramé les photos de Castoone avant de les coller sur la maquette après la sortie du texte sur Laserwriter. Tout le monde a trouvé le résultat très bien, et nous continuons ainsi pour le moment. Par contre, l'écran "MovieSetter" en haut etait imprimé avec notre Laserwriter.

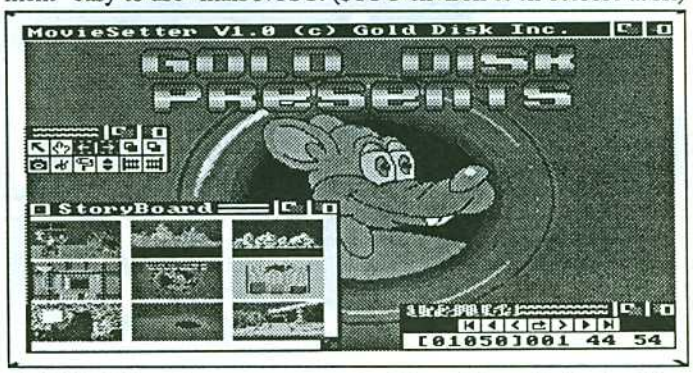
Cher A-News,

Un petit mot pour vous livrer un "truc" génial et très simple qui nous vient du Canada (AmigaWorld, juillet '88). Vous prenez une feuille de papier calque et calquez l'image que vous aimeriez avoir sur votre Amiga (Madonna...). Présentez ce calque sur votre écran, choisissez une couleur vive (rouge par exemple) dans DPaint (ou equivalent). A l'aide de la souris, suivez les contours de votre croquis-calque..et sous vos yeux ébahis, la larme à l'oeil, vous découvrirez la moins chère des tablettes graphiques...

Alain Piednoël

GOLD DISK - SUITE DE PAGE 3

MOVIESETTER : WYSIWYG,ah!, ah!, WYS...., WYSI,WYSIWYG,tcha !. Encore un "OUATE IOUSSI IZOUATTE YOUGUETTE", cette fois-ci pour de l'animation video. Le programme vous preêe ses petits mickeys intégrés pour essayer mais importez egalement vos créations IFF jusqu'à 32 couleurs. La technique utilisée est celle des cellos, chaque objet est totalement indépendant, le fond (décor) peut scroller, le cyclage est possible et la sortie vidéo est en overscan (et en NTSC, bah, grosse tristesse). En plus, le programme gère des effets sonores en stéreo. Apparement "easy to use" mais NTSC. ($1OO environ et en octobre aussi)



DESIGN 3D : Bon programme de 3D, rapide et facile à utiliser. Produit du fil-de-fer en 16 couleurs avec possibilité d'ombrage rapide (4 sources de lumière disponibles). Le soft réalise des extrusions axiales(pour des objets symétriques genre verre à pied, pot de fleur ou tuyere de vaisseau intergalactique) et importe ce que vous avez réussi à faire avec VIDEOSCAPE. Le programme fournit des fontes et un éditeur de fontes 3D, a nous les génériques frime-integrale-et-pas-chère. Le format ANIM permet une animation en temps réel. On peut bosser en médium ou hi-res et en pouces, centimètres, narines etc.....
(Disponible en octobre contre $1OO environ aux Zétazuni)

EL YETI

P.D.S. FREE LINE
7, rue de Coursic
64100 BAYONNE

Tél. : 59.59.39.65

Bayonne, le 1er octobre 1988

A tous les passionnés de l'Amiga,

CATALOGUE P.D.S.

Il s'agit de logiciels, pour la plupart de démonstrations, que nous vous proposons pour vous permettre de mieux apprécier ce dont est capable votre Amiga®. Le but de notre démarche n'est pas de réaliser des bénéfices sur ces logiciels, aussi le prix de 20 FF par disquette comprend : le support DF/DD (dorénavant des disk de marque) et les frais d'emballage et d'expédition, ainsi que le prix de la reproduction du logiciel et les frais d'achat d'espaces publicitaires dans les journaux. Ceci pour bien vous montrer que notre démarche relève bien de l'esprit "Domaine Public" et non pas d'une mise à profit de cette bibliothèque "gratuite" à la disposition de tous... Dans la mesure du possible nous avons pris les précautions nécessaires avant de distribuer tel ou tel logiciel de démonstration, l'esprit "domaine public" devant avant tout être respecté, il est parfois difficile d'obtenir des renseignements précis et exhaustifs sur l'origine de certaines démonstrations, aussi toutes vos remarques concernant le contenu de ce catalogue seront prises en compte avec les maximum d'attention, les désirs de chacun et notamment des auteurs devant être respectés.

Tous ces logiciesl ne sont plus distribués par BAB MICRO mais par une association d'utilisateurs Amiga® dont les actions pour la promotion de la machine et de son environnement sont amenées à se multiplier dans un proche avenir. Il s'agit d'une association à but non lucratif (loi de 1901) ayant pour objectif premier de promouvoir et distribuer l'environnement "domaine public" de l'Amiga®... votre aide dans ce travail saura être appréciée, et même très appréciée, et tous les logiciels P.D.S que vous nous enverrez seront les bienvenus au profit de tous. Notre association doit principalement son existance à BAB MICRO et à quelques passionnés de l'Amiga® qui ont su créer ce service aujourd'hui repris par nous. Egalement de vifs remerciements à Mr Bruce LEPPER et son équipe, et à Monsieur CUPERTINO G. dont le support technique d'un point de vue juridique nous a été très utile et les conseils judicieux.

Bonne lecture à la découverte de cette première partie de notre catalogue, et rendez-vous dès le prochain numéro pour la suite....

Vos commandes sont à adresser sur papier libre à l'adresse suivante :

ASSOCIATION P.D.S. FREE LINE
(LOCAUX DE BAB MICRO)
7, RUE DE COURSIC
64100 BAYONNE

DAUBES Johnny,

P.S. : Les chèques sont à libeller à l'ordre de P.D.S. FRE LINE.

AmigaVideo AmigaVideo AmigaVideo AmigaVideo

Malgré les lettres de menaces reçues à mon domicile, j'ai décidé de poursuivre cette rubrique contre l'avis de mes proches. JE pense que MON savoir, MON génie peuvent vous éclairer (J'en parlais encore hier avec Dieu). La vidéo est une muse du XXIe siecle et MOI, JE suis le MAITRE DE L'UNIVERS. JE vous donne la permission, cloportes grouillants, de ME vénérer et de ME couvrir de cadeaux.

Si vous avez découvert *A-NEWS*, c'est que vous êtes exercés à la longue recherche des canards qui valent le coup d'être achetés dans les rayons sur-garnis de votre marchand de journaux. Donc, vous avez sûrement découvert en août le premier numéro de ***PIXEL,*** journal classieux et français dédié à l'image informatique. Pour 35 Frs, vous aurez droit à beaucoup de couleurs, de l'art et un peu de technique fort bien faite par ailleurs. Pour ne rien gâcher, le numéro 1 consacre quelques pages à l'Amiga (un article et des écrans de petits maitres français -sic-). Donc, un "COMPUTER IMAGES" à la sauce frenchy à acheter et à lire.

Dans la trame du mois dernier, je faisais allusion à une histoire vécue lors d'une production avec le *PAGE FLIPPER* et un A5OO 512K & modulateur 52O. Dans le cas présent, il s'agissait de produire une petite demo d'animation "look branché" de 1Os environ. Le scénariste-graphiste-monteur-réalisateur avait opté pour le PAGE FLIPPER en connaissance de cause et avait décidé de découper sa séquence en morceaux. L'avantage de cette méthode est la possibilité de faire varier la vitesse de l'animation sur le produit fini (les morceaux étant indépendants). Conséquemment, le défaut est qu'il faut enregister chaque morceau puis faire un montage à l'image près (plus une perte d'une génération). Mais le jeune inconscient dont il est fait cas avait accès à un banc de montage *U-MATIC* et se disait youpi dans sa tête. Le PAGE-FLIPPER fit son boulot, les scopes aussi mais le signal fourni par le modulateur était trop puissant et occasionna des SCRATCHES couleur àchaque point de montage. Le résultat est présentable mais pas diffusable. La morale de cette aventure est qu'il faut éviter d'avoir trop de montage sur un signal provenant d'un ordi !. J'ai reçu la missive désespérée de Mr BIG BLEU qui se désole de ne faire rentrer que 11 images dans 1 mega avec le FLIPPER. un autre de mes fans me demande s'il existe un programme capable de FLIPer 24 images. Alors voilà, animer en FLIPpant des images entières n'est pas une solution : ça bouffe de la mémoire d'une façon inconsidérée et ça s'avère assez lourd à l'usage. Donc, il va falloir trouver autre chose ....

Je vous avais dit qu'on allait s'attaquer au difficile problème du raccordement à un enregistreur video. Je vais, pour ce mois ci, me limiter à la solution qui est me parait-il la plus rationnelle. Cette solution porte le doux nom de camescope **SONY V9O ou V1OO.** Ca peut paraître un peu abherrant d'utiliser une "caméra" pour faire de l'enregistrement de source extérieure mais attendez la suite. La qualité d'enregistrement du video 8 est très nettement supérieure au meilleur des VHS "grand-public". De plus, les camescopes sont les seuls enregistreurs disponibles en france travaillant en PAL d'origine ; autrement dit, il n'y a pas de transcodage (donc pas de transcodeur) et moins on transcode, mieux on se porte. Le V1OO est une machine très robuste et de qualité "pro" mais son petit frère V 9O est encore mieux : il est capable de monter en "insert", c'est à dire de réaliser des points de montage très précis et sans perte de synchro (enchainements nets et sans bavures). Enfin, l'intérêt du camescope est que relié à un filtre électronique et un *Digiview*, il peut aussi servir de très bonne caméra. Il peut aussi servir pour les baptêmes, mariages, sacrifices humains, courses d'escargots, porno-maison (il travaille encore très bien avec une lumière hyper-tamisée).

Si on vous en prête un pour goûter : verifiez qu'on vous passe également le **RFU** !. Le RFU est un petit boitier qui est fourni d'origine et qui, enfiché sous la partie scope, fournit des AUDIO IN et OUT dont nous nous balançons éperdument et des VIDEO IN et OUT (cinch / RCA) sans qui notre vie ne serait que le pal reflet d'une activité sans but ni idéal.

Gouté-z-y !, vous ne viendrez plus jamais me parler de VHS ou de V2OOO. Suis-je bête, il vous faut obligatoirement un modulateur A52O pour avoir un semblant de PAL sortant de votre 'MIGA.

Bon, j'arrête ici. Je vous laisse les clefs. N'oubliez pas de changer l'eau des chats et la litière du poisson rouge. Portez vous bien et à bientôt.

EL YETI (1O% gratuit en plus)

GENLOCK INCRUSTATEUR GST 30 de SATELLITE & TELEVISION - TESTE PAR ZIOMM

Chose promise, nous vous présentons ce mois-ci un GENLOCK amateur. Avant toutes choses, nous allons vous décrire l'aspect général de cet appareil.

Le matériel:
Il est très bien protégé dans son emballage fait de carton et de mousse, un bon point pour le constructeur. Nous y découvrons le boitier GENLOCK de couleur bleu marine, quelques câbles et une documentation en français.

Les câbles:
- Un cordon de liasons AUDIO-VIDEO. (prises cinch)
- Un cordon PERITEL-PERITEL.
- Un cordon PERITEL-DB23.

La documentation contient les informations nécessaires à l'utilisation du GENLOCK et de certains périphériques. Elle n'est pas très épaisse, mais sa clarté ne laisse aucun doute quant au branchement des appareils. Différents shémas proposent des configurations suivant le matériel que l'on possède ou l'utilisation que l'on veut faire du GENLOCK.

AmigaVideo AmigaVideo

Le boitier:
La dimension relativement modeste du boitier est de 250L*215P*50H. Sur la face avant se trouve l'interrupteur M/A ainsi que la fameuse led rouge inventée par un descendant des célèbres frères lumière, signalant la mise en marche de l'appareil.

A l'arrière du boitier nous trouvons les prises suivantes:
-1- *Phase* ..... Réglage du PLL de l'horloge à 28 MHz, se traduisant par un déplacement horizontal de l'image.
-2- *Couleur* .. Réglage du niveau de chroma de la vidéo PAL ou SECAM.
-3- *Contraste* . Réglage de l'intensité de l'image vidéo.
-4- *Dir/Inv* .... Interrupteur correspondant au choix du plan de l'incrustation. En position DIRECTE,seul le noir de l'ordinateur n'est pas transparent. En position INVERSE seul le noir est transparent.
-5- *Audio In* .. Entrée son.
-6- *Vidéo In* .. Entrée vidéo composite.
-7- *Sortie* ..... Sortie péritélévision.
-8- *Entrée* ..... Entrée video AMIGA.

Fabrication:
Sous le couvercle se cache une électronique très propre, malgré quelques composants qui semblent avoir été rajoutés. Trois circuits imprimés occupent le boitier. Le premier délivre l'alimentation électrique pour ses deux copains. Ces derniers se chargent du décodage de la video RVB, du mixage et du recodage. Ils emploient des circuits intégrés spécialisés de chez Philips, d'autres circuits ont leur référence effacée, pour éviter le piratage de l'électronique.
Technologie: classique Fabrication: soignée

Utilisation:
Nous avons confié le GST30 à un professionnel de la vidéo, Olivier ERB.. Voici son point de vue après quatre jours de test:

ZioMM: (...) comment l'installation s'est-elle passée dans ta régie vidéo ?
Olivier: la connection du matériel est simple, car bien expliquée dans le manuel. Les seuls réglages à faire sont ceux de la phase (placement horizontal de l'image), de la couleur et du contraste.

ZioMM: la qualité de l'incrustation est-elle correcte ?
Olivier: la qualité de l'image est excellente, car la sortie mixée est en RVB, donc la distortion du signal est trés minime. L'entrée video composite est assez tolérante, l'image reste assez stable en pause magnétoscope.

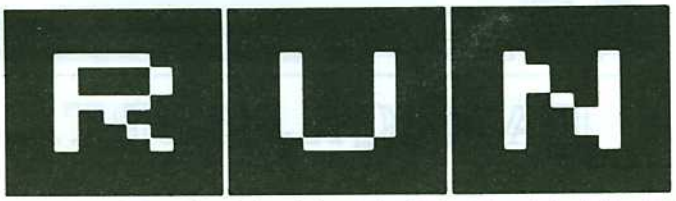
ZioMM: est-il gênant de ne pas avoir de sortie composite ?
Olivier: la sortie composite est obligatoire, très peu de magnétoscope travaillent en RVB uniquement. L'achat d'un encodeur composite est donc nécessaire.

ZioMM: conseillerais-tu ce matériel, et à qui ?
Olivier: c'est un matériel qui est assez onéreux pour le grand public, sans compter les deux magnétoscopes obligatoires. Je le conseillerais, par contre, à des sociétés qui font de petites vidéos style mariage, films d'entreprise etc...

Les prix: GST30 : 3490 ttc. EPAL (codeur PAL) : 2600 ttc

En conclusion:
Le GST30 est un excellent materiel dans sa catégorie. Utilisé avec un A500 1Mo de mem, deux lecteurs de disquettes et un logiciel de titrage vidéo, il peut s'intégrer très facilement dans une petite régie vidéo. Il lui manque une sortie composite integrée pour être parfait. Prochainement, nous vous parlerons du GST1000 qui a été mis en service pour des applications plus professionnelles.

ZioMM - Strasbourg



INFORMATIQUE

62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44 - Télex : RUNINFO 270841 F
ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h
Métro PLACE D'ITALIE - Sortie BOBILLOT

la clef de votre AMIGA

- LE MEILLEUR SERVICE
- LES CONSEILS
- LES NOUVEAUTÉS

- du sérieux
- des jeux
- des accessoires
- des périphériques
- de la librairie (livres et magazines)
- les dernières nouveautés... !

N'ACHETEZ PLUS JAMAIS SANS NOUS CONSULTER

AMIGA = RUN INFORMATIQUE

Téléphonez - Ecrivez-nous ! Venez-nous voir !

HAMIGA, HERTA, ET DE LA COMP/SEP

Monsieur HAMIGA . grand marabout et medium africain grâce aux dons de pouvoirs dont auquels il a reçu révélation de son grand père magique au fond de l'Afrique noire. Résout tous problèmes entre homme et ordinateur (même cas désespérés). Avenir, succès, amour, examens, concours, désenvoûtement, éviers bouchés, mobylettes d'occasion, interfaces . magiques, grigris fluorescents. Si ta femme ou ton mari est parti, tu viens me voir et il revient dans la même semaine (je fais également revenir les magnétoscopes si tu as été cambriolé). Enlève le mauvais sort et les taches les plus tenaces. Travaille sur bague, cartes de crédit, SICAV, antivols ... Travail sérieux et ficasse . Reçoit tous les jours sur rendez-vous de 8 H à 22 H sur DEEP (bus 232)

Jeu C, jeu C ...

EL YETI (glue not included)

INITIATION AU C

De l'agissement de la saucisse Herta au sein d'une boucle itérative.

Nous rappelons d'ailleurs que Herta est une marque déposée non encore interdite d'emploi par Commodore France.

Nous rappelons également que Commodore France n'est pas une marque déposée par Herta qui se fout totalement des ordinateurs n'ayant toujours pas réussi à les mettre sous cellophane.

J'embraye donc.

Les ruptures de séquence dans une itération :

continue fait passer à l'itération suivante d'une boucle

break fait sortir d'un niveau de boucle.

Reprenons l'exemple du mois dernier :

```
#include <stdio.h>
void main() {
  int  t[100],rang=0,nom  bre,somme,indice;
   printf("Entrez vos nombres (999 pour finir) : ");
   scanf("%i",&nombre);
   while(nombre != 999) {
     t[rang++]=nombre;
     printf("Entrez vos nombres (999 pour finir) : ");
     scanf("%i",&nombre);
   }
   /* fin de l'initialisation - calcul de la somme */
   somme=0;
   for (indice=0;indice<rang;indice++) {
     if (t[indice]<0) /* test */
       continue;
     somme += t[indice];
   }
   printf("La somme vaut %i\n",somme);
}
```

Après avoir initialisé notre vecteur, nous calculions la somme des composantes de ce vecteur.

Nous avons rajouté le test *if(t[indice]<0) continue;* :

avant d'ajouter *t[indice]* à *somme* nous testons si *t[indice]* est négatif; si c'est le cas, on effectue un *continue*, c'est à dire que nous passons directement à l'itération suivante (*indice* suivant). Nous avons donc sauté la suite de la boucle *somme+=t[indice];*

Ceci nous permet en fait de calculer la somme des termes positifs du vecteur t[].

De même, si maintenant nous remplaçons le *continue* par un *break* :

```
for (indice=0;indice<rang;indice++) {
  if (t[indice]<0) /* test */
    break;
  somme += t[indice];
}
printf("La somme vaut %i\n",somme);
```

Le calcul de la somme va maintenant s'arrêter dès que l'on va rencontrer un nombre négatif. En effet avant le calcul de la somme *somme+=t[indice];* on teste là encore si *t[indice]* est négatif, et si c'est vrai, on exécute le *break*, c'est à dire que nous allons directement sortir de la boucle dans laquelle nous nous trouvons pour passer à l'instruction suivant la boucle, ici *printf("La somme vaut %i\n",somme);*

Si tous les nombres sont positifs, la boucle se terminera normalement à *indice=rang*.

Un break permet de sortir d'un niveau de boucle.

```
ex: for (...;...;...) {
      for (...;...;...) {
        ...;
        if (...) break;
        instruction1;
      }
      instruction2;
    }
```

Si dans la deuxième boucle (la plus imbriquée), le test du *if* est vrai et que l'on exécute le *break*, on va sortir de cette boucle (sans exécuter *instruction1*, mais on va rester dans la première boucle, donc exécuter *instruction2*. Après cela on passera à l'itération suivante dans la boucle 1, puis on entrera à nouveau dans la boucle 2, etc...

Vds vieux Solex ayant servi à une cascade d'el yeti, flacon de Balsamorinol presque neuf, JF 21 ans sachant parler et faire les oeufs coque, trois rustines et 20 fiches cuisine du commandant Cousteau. Contactez Chorizo Kid sur 3615 DEEP bal CHORIZOKID.

Nous pouvons alors réécrire notre dernier exemple (break) de la façon suivante :

```
somme=indice=0;
while (indice<rang && t[indice++]>=0)
  somme += t[indice];
printf("La somme vaut %i\n",somme);
```

Nous faisons la somme des composantes de t[] tant que *indice* est inférieur à *rang* (on n'est pas à la fin du tableau) et que *t[indice]* est positif. Dès que l'une de ces deux conditions n'est plus respectée on sort de la boucle.

Enfin vous notez comment on emploie la condition ET (AND) notée en C &&. La condition OU est notée ||.

Ceci clot le chapitre sur les itérations.

Les aiguillages :

```
switch (<expression>){
   case <expression constante>: <instruction>;break;
   case <expression constante>: <instruction>;break;
   ..........  ...
   case <expression constante>: <instruction>;break;
   default: <intruction>
}
```

Après avoir évaluée l'*expression* de contrôle, sa valeur obtenue est comparée aux différentes *expressions constantes*.

L'exécution reprend alors à l'*instruction* suivant la bonne *expression constante* si celle ci a été trouvée, à l'*instruction* suivant *default* sinon.

Après l'exécution de l'*instruction*, le *break* permet de sortir de l'aiguillage (instruction après l'accolade fermante). Ce *break* est optionnel; si on ne le met pas on passera alors par les tests des *expressions constantes* des autres *cases* et surtout par

l'exécution plus que probable du *default*. Cela peu servir dans certains cas.

```
#include <stdio.h>
main() {
  int  nombre_de_a,nombre_de_A,nombre_de_e,  autres_lettres,nombre_de_caracteres;
  char c;
  while ((c=getchar() != EOF) {
    nombre_de_caracteres++;
    switch (c) {
      case 'a':
        nombre_de_a++;
        break;
      case 'A':
        nombre_de_A++;
        break;
      case 'e':
        nombre_de_e++;
        break;
      case ' ':
      case '\n':
      case '\t':
        break;
      default :
        autres_lettres++;
        break;
    }
  }
  printf("Il y a %d caracteres\n",nom bre_de_caractères);
  printf("Il y a %d a \n",nombre_de_a);
  printf("Il y a %d A \n",nombre_de_A);
  printf("Il y a %d e \n",nombre_de_e);
  printf("Il y a %d autres lettres\n",autres_lettres);
}
```

Ce programme va compter le nombre de a, A, e, de caractères et de lettres différentes de a, A, et e d'un texte.

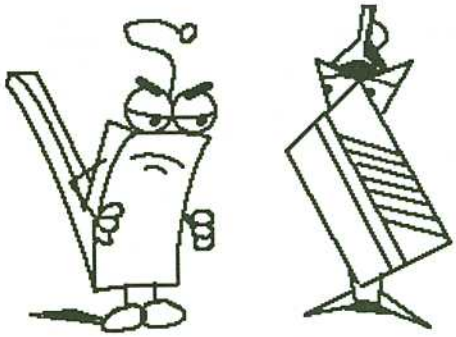
Si nous l'appelons **compte** il faudra le lancer par **compte < texte** (compte < compte.c par exemple) ou bien par **compte** seulement puis en entrant un texte se terminant par **Ctrl-D**.

Nous utilisons pour cela la fonction *getchar()* qui récupère un caractère d'un fichier texte. Ce caractère va alors être testé dans le *switch*. Il est à noter que les blancs, les tabulations (\t) et les returns (\n) sont absorbés; les *cases* n'ayant pas de *break* on passe au *case* suivant jusqu'à arriver au *case* '\t' où là on sort de la boucle. Donc *nombre_de_caractères* totalisera tous les caractères du fichier (blancs, \t, \n) alors que *autres_lettres* ne comptera que les lettres autres que a, A, et e.

Bon on arrête je fatigue, j'ai plus de yaourts, je suis toujours pas payé pour écrire cette géniale baffouille; Aaaaah, j'aurais du faire Maître du Monde.

Bon ping pong, Salut.

Chorizo Kid



Les programmes du Chorizo Kid tournent pas en GFA basic sur " HESTET " , pourquoi ?????

C DU SERIEUX

La compilation séparée.

Vous allez me dire pourquoi faire compliqué quand on peut faire simple et compiler en une seule fois ???

A ceci je répondrai d'accord mais à condition d'avoir 2 megas de mémoire, ce qui est loin d'être le cas de tout le monde. Voyons donc les raisons principales :

1 - Compilation de gros fichiers. Avec 512 k il est difficile (voir impossible) de compiler 50 k de source, alors qu'un bon programme dépasse largement les 200 k.

2 - Pour inclure des routines écrites en assembleur et augmenter la vitesse des portions "critiques".

3 - Pour plus de lisibilité, plus le fichier source est court et plus il est facile de savoir ce qu'il contient et donc de le modifier.

4 - Et enfin pour compiler plus vite. En effet pour une modification vous n'aurez besoin de recompiler qu'un petit bout de votre programme, ce qui suivant le morceau en question peut être très rapide alors que la compilation entière peut durer plusieurs dixaines de minutes.

Le principe est donc simple : on compile tous les fichiers dont on a besoin chacun à leur tour puis on "linke" le tout ensemble, le linker se chargeant de faire l'édition de liens, c'est à dire de "recoller" les différents morceaux du programme et de produire un fichier exécutable.

Pour faire de la compilation séparée en C il n'y a pas de problèmes majeurs. Un des fichiers contient la fonction main() qui en appelle d'autres situées dans le même fichier source ou dans d'autres fichiers. Si les fonctions sont dans le même fichier pas de problèmes si elles sont dans un autre il faut dans la partie des déclarations déclarer ces fonctions avec leur type + le type extern (externe au programme). Bien que ceci soit facultatif avec le LATTICE je vous encourrage à le faire pour des raisons de lisibilité. Voyons donc un petit exemple.

fichier1.c

```
extern void ecrit();
main(){
  écrit(3);
}
```

fichier2.c

```
void ecrit(chiffre)
int chiffre; {
  printf("%d",chiffre);
}
```

Compilez chaque fichier en tapant LC1 -oRAM: fichier1 puis LC2 RAM:fichier1, LC1 -oRAM:fichier2 et enfin LC2 RAM/fichier2.

puis LINKEZ le tout en tapant :

BLINK FROM lib/c.o, ram:fichier1.o, ram:fichier2.o TO ram:fichier3 LIB lib/lc.lib,lib/amiga.lib

Vous avez maintenant un exécutable en ram: qui se nomme fichier3 et qui écrit un "3". Si vous avez davantage de fichiers il suffit de les rajouter dans la liste de la directive FROM du linker.

(BLINK FROM lib/c.o, fichier1.o,...,fichiern.o TO ...)

Comme vous avez pu le constater le passage de paramètres s'effectue sans problèmes. Si maintenant nous voulons utiliser dans le programme 2 une variable déclarée dans le programme 1 (ou vice versa) il suffit de la déclarer en externe avec son type et son nom dans le programme 2. Le compilateur génèrera la place nécessaire et le linker se débrouillera pour que le programme 2

récupère bien la bonne valeur. Voyons un petit exemple :

```
fichier1.c

extern void ecrit();
int variable;
main(){
  variable=5;
  ecrit(3);
}

fichier2.c

extern int variable;
void ecrit(chiffre)
int chiffre; {
  printf("parametre=%d, variable=%d",chiffre,variable);
}
```

Même procédure que précédemment et le programme affichera la valeur du paramètre passe et la valeur de la variable initialisée dans fichier1.c.

Voyons maintenant l'interface C assembleur.

```
   prog1.c                    prog2.c

void main() {             extern int var;
  var = 15;               void truc() {
  truc();                   var += 10;
  printf("%u",var);       }
}
```

le premier programme initialise la variable var a 10 puis appelle le second qui ajoute 10 à cette dernière. Voyons maintenant prog2.a, la même chose en assembleur.

```
prog2.a

XREF _var
* XREF  signale une référence extérieure au programme
* équivalent de extern en C
XDEF _truc
* XDEF  definit un label (étiquette)
* équivalent d'une déclaration de fonction en C
CSECT texte
* directive début du code assembleur
_truc:
* label ici nom de la fonction
addi #10,_var
* ajoutte 10 a la variable
rts
* retour a la fonction appelante
END
* directive fin du texte
```

Remarquez qu'en assembleur les noms de variable et les labels sont toujours précédés d'un souligne. Il ne reste plus qu'à compiler ce morceau avec l'assembleur du LATTICE puis à le linker avec prog1.c et le tour est joué".

Si vous utilisez le METACOMCO remplacez CSECT par RORG 0 (code relogeable option par defaut du LATTICE) et supprimez le END.

Si vous avez écrit des petites routines vous pouvez nous les envoyer nous les publierons si elles ne sont pas trop longues. Alors creusez un peu ce qui vous tient lieu de cervelle, il n'y a pas de raison que ce soit toujours les mêmes qui passent des nuits blanches sur notre machine préférée.

ROMEO RAPIDO

Et si vous avez des problèmes (quoiqu'en dise monsieur RAMON) vous pouvez nous écrire ou nous contacter sur minitel 3615 code DEEP bal CHORIZOKID et ROMEORAPI.

LE COURRIER DES TRES OMBRES

En réponse à la lettre de **Pierre CARRETTE** nous dirons Chorizo kid et moi même que le coin initiation se veut une introduction au langage C plus particulièrement pour ceux qui connaissent déjà BASIC et qui rechigne à l'achat d'un livre, mais néanmoins nous n'avons cessé de recommander l'achat d'un ouvrage tel que le Kernigan et Richie (en francais chez Masson). D'autre part pour ceux qui veulent vraiment programmer sur AMIGA il est déraisonnable d'envisager cela sans le ROM KERNAL et le manuel d'INTUITION aussi vu leur prix c'est pour cela que la rubrique initiation est restée dans le créneau du C standard car il paraît impossible d'expliquer clairement en 2 pages par mois une doc de plus d'un millier de pages.

D'ailleurs dès le mois prochain le Mégalissime **BOZ** va faire son entrée dans les colonnes du **COIN-C** pour vous narrer la vie et la mort des gadgets. Que les admiratrices de Chorizo Kid ne s'inquiètent pas, celui ci ne part pas chez *Reblochon Revue*, il reste dans votre canard préféré (enfin tant qu'on ne lui fait pas de meilleures propositions, qu'on le paye quoi).

En ce qui conserne les gadgets il est déraisonnable de vouloir avoir plusieurs gadgets actifs superposés. La solution au problème posé est donc de supprimer le dragging gadget. Pour superposer plusieurs gadgets il faut les activer et les désactiver par logiciel avec AddGadget et RemoveGadget sinon INTUITION ne sait lequel choisir (logique !).

Tout d'abord merci au **Chevalier de L'ombre** pour ces encouragements. Pour ce qui est de se fabriquer des librairies, je n'ai jamais essayé, mais c'est faisable grâce à un utilitaire nommé OML (Object Module Librarian) qui se trouve sur la disquette du LATTICE C. A partir de fichier(s) .O on peut construire des librairies, leur ajouter des routines, en extraire etc... (la notice est dans la doc du compilateur.) Il ne reste plus qu'à linker avec la librarie contenant les routines désirées.

Remerciements également à **Michel LALIBERTE** "notre lecteur québéquois" pour sa lettre et pour son petit utilitaire qu'il a mis dans le DP. Il s'agit de *AM-PC* qui permet de convertir un fichier *WORD PERFECT* AMIGA en fichier *WORD PERFECT MS DOS* sans perdre les accents et que nous publierons le mois prochain. Si comme lui vous avez écrit un petit utilitaire vous pouvez nous l'envoyer avec une chance de passer dans la rubrique, la preuve.

Le T-Shirt A-News

Créé par le père de Monsieur Ramon
Commandez le vôtre en envoyant 100F à :
A-News T-shirt, 24500 Eymet
Le port et le TVA sont compris dans le prix
Nom.....Taille.....
Adresse.....
.....
Le dessin peut changer
Le délai de livraison sera variable selon la demande

TEL. : 59.59.39.65

2 ANS DE GARANTIE SUR TOUT LE MATERIEL

Tous les prix sont TTC

UNITES CENTRALES

AMIGA 500 péritel	4 690 F
AMIGA 500 C + moniteur A1084	7 490 F
AMIGA 2000 (1Mo ; 1 drive 3" 1/2)	11 590 F
AMIGA 2000 C (A 2000 + A 1084)	14 790 F

EXTENSIONS MEMOIRE

RAM CARD *BAB MICRO* 0k (A500)	350 F
INBOARD 1.5 Mo avec 0 Ko pour A500	1 990 F
INBOARD 1.5 Mo avec 0 Ko pour A1000	2 100 F
EXTERNE 2 MG avec alim. pour A500/1000	5 490 F
EXTENSION 8 MG pour A2000	22 990 F
COMMODORE A 501 512 Ko pour A500	1 490 F
COMMODORE A 2058 (2MG POUR A2000)	6 510 F

UNITES DE DISQUES DURS

SUPRA 20 MG (plus contrôleur) pour A 500	6 990 F
SUPRA 20 MG (plus contrôleur) pour A 1000	7 290 F
LECTEUR DISQUETTES SUPRA 10 MEGA	10 800 F
SUPRA 60 MG A500/A1000	16 500 F

COMMUNICATIONS

MODEM DTL 3000	6 400 F
MODEM DATAPHON S 21-23 D	3 990 F
EMULATEUR ARCHOS	1 190 F
EMULATEUR FLAMITEL	1 490 F
EMULATEUR DIGA	990 F
EMULATEUR AMIGATEL (avec cable)	870 F
CABLE PERITEL Télé	120 F
CABLE FLIGHT SIMULATOR	100 F

IMPRIMANTES

IMPRIMANTE COULEUR XEROX 4020	16 000 F
CITIZEN 120 D cable //	1 850 F
CITIZEN LSP 10	2 790 F
CITIZEN MSP 15	4 590 F
STAR LC 10	2 490 F
STAR LC 10 COULEUR	2 950 F
STAR LC 24 10	4 990 F
EPSON LX 800	2 690 F
EPSON LQ 500	3 790 F

LECTEURS DE DISQUETTES 3"1/2

CITIZEN FD 200	1 190 F
GOLEM (affichage digital)	1 790 F
CALIFORNIA ACCESS	1 490 F
CUMANA (avec interrupteur)	1 890 F

LECTEURS DE DISQUETTES 5"1/4

GOLEM (affichage digital)	2 190 F
CUMANA	2 450 F

GRAPHISME - VIDEO

DIGIVIEW 3.0	1 990 F
FRAME GRABBER N/B	8 890 F
FRAME GRABBER COULEUR	9 350 F
FILTRE ELECTRONIQUE DG 88	2 690 F
GENLOCK GST 30	3 390 F
GENLOCK + ENCODER GST 1000	14 900 F
GENLOCK PAL COMPOSITE A8802	4 400 F
ENCODER PAL/EPAL	2 590 F
CAMERA HV 720	3 350 F
TABLETTE EASYL A500	3 870 F
TABLETTE EASYL A1000	3 970 F
TABLETTE EASYL A2000	4 370 F

SON

INTERFACE MIDI E.C.E.	520 F
PERFECT SOUND	690 F
SOUND SAMPLER	990 F
PRO MIDI STUDIO	1 590 F
VISUALS AURAL	2 490 F

SOFTS

PROFESSIONAL PAGE	2 450 F
SUPERBASE PRO	1 990 F
KEYBOARD CONTROL SEQUENCER 1.(	1 750 F
PRO VIDEO PLUS	2 090 F
PROWRITE 2.0	970 F
THE DIRECTOR	520 F
DELUXE PAINT II	630 F
DELUXE PHOTO LAB	1 120 F
FANTAVISION	440 F

BON DE COMMANDE à retourner à : BAB MICRO 7, rue de Coursic 64100 BAYONNE

NOM - - - - - - - - - - - - - - -
PRENOM - - - - - - - - - - - - - - -
ADRESSE - - - - - - - - - - - - - - -
VILLE - - - - - - - - - - - - - - -
- - - - - - - - - - - - - - -

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX
PORT ET EMBALLAGE (50 F)		
MONTANT A PAYER		

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

COMMODORE

AMIGA 500

Aussi extraordinaire pour les créateurs que l'invention du papier, les performances graphiques de l'Amiga sont uniques. Aussi excitant pour le compositeur que l'invention de l'écriture musicale, l'Amiga est un ordinateur à haut potentiel créatif. Aussi stimulant pour les idées que l'invention de l'imprimerie, l'Amiga est le premier ordinateur multitâche dans sa catégorie.

AMIGA 500 : COMPATIBLE AVEC L'AMIGA 1000/AMIGA 2000.

L'Amiga 500 est compatible avec l'Amiga 1000 et 2000, bénéficiant de toute la bibliothèque de logiciels actuelle.

NOUVEAU :

- Le clavier, l'unité centrale et l'unité de disquettes 3,5" sont incorporés dans le même boîtier.
- L'Amiga 500 a une interface parallèle, une interface série, des prises pour unités de disquettes supplémentaires et des possibilités audio et vidéo.
- L'Amiga 500 a une RAM de 512 Ko qui peut être étendue intérieurement jusqu'à 1 Mo et 9 Mo en externe.
- Son prix est celui d'un ordinateur familial.

AMIGA 500
4490F TTC
avec en cadeau :
SUPERBASE +TEXT CRAFT

AMIGA 500
+ MONITEUR COULEUR 1084
6990F TTC
avec en cadeau :
SUPERBASE +TEXT CRAFT

DISKETTES 3P 1/2
7,90 F
pièce, par 10

CADEAU GENERAL
1 PAIRE D'ENCEINTES ASSERVIES A 2 VOIES
Pour tout achat d'un AMIGA 500

IMAGE : PERFORMANCES GRAPHIQUES UNIQUES.

Aucun ordinateur n'a atteint son seuil de perfection dans la nuance des couleurs. Sa palette de 4 096 couleurs permet de s'adonner sans contrainte à la création graphique. Création d'images, plans et perspectives en 2 et 3 dimensions, modification immédiate sur écran des formes, des couleurs, animation de l'image, mise en musique... toutes les créations les plus folles sont désormais possibles...

MUSIQUE : TOUS LES INSTRUMENTS, LA PAROLE EN PLUS.

L'Amiga est le premier ordinateur qui a une qualité de son comparable à celle d'un synthétiseur musical, surtout si l'on utilise la sortie stéréophonique sur un amplificateur. La commande du son est particulièrement riche, elle permet de tirer parti des 4 voies sonores. Synthèse de la parole : il offre en standard la possibilité de convertir une chaîne de caractères en phonèmes (une suite de sons symbolisés par des signes typographiques).
Ordinateur à haut potentiel musical, il offre aux professionnels une qualité de son encore jamais égalée.

MULTITACHE : LANCEZ PLUSIEURS PROGRAMMES A LA FOIS.

L'Amiga tire toute sa puissance de sa conception technologique. En effet, l'Amiga est armé d'un microprocesseur Motorola 68000, plus trois circuits spécialisés qui activent son travail et lui permettent d'être le plus rapide de sa catégorie.

L'Amiga possède un système d'exploitation multitâche donnant à l'utilisateur la possibilité de charger plusieurs programmes simultanément et d'effectuer ainsi plusieurs tâches à la fois.
L'Amiga reste toujours disponible, il est toujours prêt à recevoir une nouvelle tâche. A tout moment, il est possible de visionner dans les différentes fenêtres d'affichage les résultats des programmes lancés.

LES APPLICATIONS : UNE BIBLIOTHÈQUE COMPLÈTE DE LOGICIELS.

Création d'images, digitalisation d'images, vidéo, conception assistée par ordinateur (CAO), musique, jeux, éducation, bases de données, traitement de textes, tableur, édition personnelle (PAO), langages de programmation, télécommunications, émulation Minitel, écriture de programmation...
Enseignement assisté par ordinateur (EAO).

Unité centrale :

- Motorola 68 000, 16/32 bits, 7,14 MHz
- Mémoire centrale 512 Ko standard extensible 1 Mo interne, 8 Mo externe avec dispositif "Autoconfig"
- Mémoire ROM : 256 Ko avec Kickstart 1.2
- 3 circuits spécifiques

Daphné. Graphique/animation :

- Coprocesseur graphique avec fonctions dessin/remplissage/transfert (blitter)
- Contrôle 25 canaux DMA pour accès rapide mémoire

Agnès. Gestion vidéo :

- Mode graphique : 320 x 256
  320 x 512
  640 x 256
  640 x 512
- 32 couleurs en 320
  16 couleurs en 640
  palette de 4 096 couleurs
- Mode texte : 60 ou 80 colonnes/32 lignes
- 8 contrôleurs sprite avec détection de collision

Portia. Entrées/sorties

- Contrôle des ports séries/clavier/son
- 4 voies sonores/sortie stéréo
- Amplitude et taux d'échantillonnage programmable : 9 octaves
  Gestion de courbes complexes
  Modulation d'amplitude et de fréquence

Configuration :

- Unité disquettes 3,5" intégrée (880 Ko formatés)
- Sourl. avec 2 touches

Interfaces :

- Possibilité de connecter jusqu'à 3 lecteurs de disquettes externes
- Port parallèle Centronics* programmable
  Port série programmable jusqu'à 31 250 bauds (RS 232/Midi)

COIN DES BONNES AFFAIRES
MATERIEL D'EXPOSITION
A PRIX REDUIT
CONSULTEZ NOUS

AMIGA 2000
11590F TTC

AMIGA 2000
+ MONITEUR COULEUR 1084
14590F TTC

AMIGA 2000 + DISK DUR 20 Mo
+ MONITEUR COULEUR 1084
21490F TTC

AMIGA 2000 + CARTE XT
+ DISK DUR 20 Mo
+ MONITEUR COULEUR 1084
24290F TTC

Département
Vente par Correspondance aux Particuliers

BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL
10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

Comment acheter par correspondance

1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez-pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie,* **votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).**

2) **Frais d'expédition :** pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 90 F par commande, quel que soit le montant de la commande.

3) **Règlement : a)** vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;

b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;**

c) si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.

Etranger et outre-mer, nous consulter.

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM Prénom
N° Rue
Code postal
Ville

CR

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)
N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
TOTAL A REGLER	

VENTE EN GROS

Faites comme plus de 5000 entreprises et collectivités, OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à :
- **des prix professionnels,**
- **livraison 24 heures,**
- **réglement sur relevé de factures.**

La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc... Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITÉ qui leur donnera accès aux prix de gros. **Pour toute information, contactez M. MORDILLAT, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.35.38.60.**

QUE VENDONS NOUS ?

Savez vous que GENERAL vend, en un an :
- près d'un million de cassettes vierges ;
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
- plus de 100.000 disquettes ;
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
- près de 50.000 logiciels ;
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

QUI SONT NOS CLIENTS ?

Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bob - Hopital de Monaco - Kreps - Editions EI - Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduic - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay - Sagem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulème - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantoshop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine - Norton - Samda - Crédit Coopératif.

ETUDIANTS

désormais, vous avez droit au tarif collectivités chez **GENERAL**

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires **GENERAL**, étudiants, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription et l'obtention de la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite. Demandez Claire ou Elisabeth lors d'une visite à notre magasin.

BON GRATUIT POUR UN CADEAU DE BIENVENUE A RETIRER AU MAGASIN

Sur présentation de ce bon

Revendeurs, professionnels de la micro

nous pouvons vous fournir à prix de gros la plupart des matériels décrits dans notre catalogue. Contactez M. LE POULL chez GENERAL au 42.06.50.50, poste 39.

Un Billard 3D sur Amiga

Le billard est un très joli jeu français formé d'une table en bois hors de prix mais garantie sans trous (y'a que les ricains pour mélanger l'émenthal et les jeux de café), de trois billes de couleurs différentes (une rouge, une blanche et une autre aussi...) de queues dont les proportions varient selon les joueurs (sincèrement, je regrette mais c'est trop tentant) et de divers accessoires. Le "jeu des rois " était jusqu'alors réservé à un petit nombre de privilégiés possédant des combles aménagés. C'est fini, vous allez pouvoir y goûter.

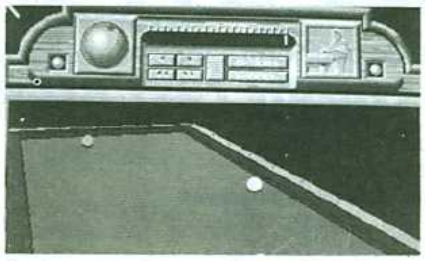
Or donc, peuple, écoute !. Grâce à une aide divine et quelques relations j'ai pu essayer à loisir, avant tout le monde, la dernière production ERE Informatique : un jeu de billard français en 3D pour l'Amiga. C'est, à mon sens, la première vraie simulation de ce jeu du fait que le programme combine une représentation tridimensionelle de très bonne qualité et une parfaite exactitude dans le rendu des coups. Car, outre le fait qu'il simule tous les effets utiles au jeu, le programme est capable d'exécuter une grande partie des figures du billard artistique. (la demo intégrée au programme est stupéfiante et garantie sans trucages. à voir.). Tout ou presque est paramétrable : gravité, rebonds, frottements, caractéristiques des cannes, position des billes. Enfin, le programme est capable de jouer contre vous. A priori, ça a tout pour plaire; voyons ça de plus près.

Le soft boote comme un grand. Après un générique sans esbrouffe, le programme vous propose de choisir la langue que vous comprenez le mieux (c'est en fait très superflu tant ce programme est simple à utiliser) puis vous donne le choix entre la demo intégrée ou le jeu lui-même. J'ai personnellement beaucoup apprécié le "style" graphique, tout en bois, des écrans qui apportent la touche classieuse qui fait la différence.

Tout commence par l'apparition de l'écran des options : superbe! Les diverses commandes se situent sur un panneau en marquetterie vraiment très beau. On croirait vraiment du bois. Vous pouvez donc choisir votre canne, une bille (au billard on dit une bille, pas une boule) de poids particulier, ..., puis on passe au jeu.

Là aussi, étonnement. Enfin un billard en 3D. On peut tourner autour de la table! Ensuite vous positionnez votre canne directement à l'écran (en 3D avec l'ombre pour vous guider sur la direction réelle) ainsi que l'inclinaison de cette canne. Pour les pros (ou les futurs pros, car réellement on progresse très vite avec cette simulation, et on peut après vraiment 'toucher sa bille' sur un vrai billard, ce qui est un point intéressant de la chose), pour les pros donc, vous pouvez ainsi faire des massés (frapper la bille avec la canne presque verticale) et ainsi jouer véritablement au billard artistique (les coups de la démo les plus fantastiques sont des massés).

Un petit conseil pour jouer : placer la canne exactement face à vous et à la bille que vous allez taper (l'ombre de la canne doit être quasiment verticale sur votre moniteur). En fait là encore on voit que la simulation est très réaliste (imaginez toujours que vous tenez la canne et pensez aux positions stupides dans lesquelles vous seriez avec certains placements de canne).



Bien, ensuite il y a les réglages : force du coup, et surtout impact du coup sur la bille; la manière est simple, vous placez le procédé (autre nom plus poétique du bout de la queue de billard) à l'endroit de la bille que vous voulez frapper. Et là vous aurez vraiment les 'effets' voulus : effets à droite ou à gauche et surtout retro. Ah, le retro! C'est quand vous tapez en bas de la bille et que après un choc avec une autre bille la bille frappée revient en arrière avec si vous êtes bon, des trajectoires courbes (voir démo). Géant quoi. Et en plus avec un peu d'entrainement on y arrive facilement. Par contre, avant de tenter le coup sur un vrai billard prenez une bonne assurance (cause qu'un tapis déchiré c'est cher). Tiens, à ce propos, vous pouvez déchirer le tapis dans le jeu!!! Si vous tapez à coté de la bille vous avez droit à un magnifique scratch. C'est en fait plein de petits détails qui rendent cette simulation extrêmement réaliste.

Vous cliquez sur un gadget pour lancer le coup. L'animation est parfaite (il n'y a bien sûr que trois boules) et les bruitages honnêtes.

Vous pouvez arrêter un coup en mouvement grâce à un reset du coup qui devient particulièrement intéressant quand on joue contre l'ordinateur car il permet de réajuster son coup jusqu'à trouver les réglages du coup gagnant (or l'ordinateur lui ne triche pas!). Les points sont comptabilisés sur un boulier en bois; y'a pas à dire, ce programme c'est la classe!

Sachez encore que vous pouvez également jouer en deux dimensions (la table est vue d'en haut) : au début ça semble plus facile qu'en 3D donc on se laisse tenter. Mais j'insiste le trois dimensions est parfaitement jouable et tellement près de la réalité, qu'il faut insister au début et s'y entraîner. Le 2D est intéressant pour revoir de beaux coups vus du dessus (le programme propose un replay).

Enfin les options et les plus de ce programme dont on aura du mal à trouver une critique (pour être mesquin je pourrais dire qu'il n'y a pas le bleu sur le bout de la canne).

Vous pouvez positionner vos billes sur le tapis (on vous donne les coordonnées). Cette option est bien lorsque l'on cherche des coups spectaculaires ou qu'on veut les rejouer (d'autant plus qu'en 2D on vous donne l'angle exact de la canne).

Ensuite, en 3D, vous pouvez passez dans un mode vous permettant de vous promener dans l'espace autour du billard, au dessus, de zoomer, de zoomer, ... Vous ne pourrez cependant pas jouer le coup, mais vous pourrez positionner votre canne (quand vous débutez, il est plus facile de se mettre à ras du tapis, en zoomant, pour placer plus aisément la canne suivant la bonne direction).

Et comme ils ont pensé à tout, leur billard est entièrement paramètrable : vous pouvez limiter les frottements, les rebonds, etc (attention sans frottements les mouvements durent très longtemps).

Voilà, le test s'achève. Pour conclure je dirai donc que ce jeu est vraiment une excellente simulation (si vous êtes mauvais au billard, vous serez mauvais au début sur le jeu, mais demandez à quelqu'un de bon d'y jouer, même s'il n'a jamais touché une souris de sa vie, il va rapidement vous ridiculiser) gérant tous les coups du billard français (qui, il est vrai, est tout aussi intéressant que l'américain). Comme la plupart des bonnes simulations, l'intérêt est grand et ce n'est pas le type de jeu qui va vous lasser au bout de quelques heures (l'intêret est différent que l'on joue seul, contre l'ordinateur, ou à deux joueurs).

Vous dont le dernier achat avait été Interceptor vous allez pouvoir à nouveau casser votre tirelire sans regrets.

Ed: l'auteur de cet article est, comment dire, intimement lié avec l'équipe qui a créé "Billard 3D" sur Amiga. Quel scoop! Ce logiciel sortira vers la fin de l'année

LE DISQUE DUR Quelques indications

par
PIERRE
ARDICHVILI

Ayant remarqué que d'autres utilisateurs d'Amiga avaient eu quelques problèmes lors de l'installation de programmes sur disque dur, je voudrais les faire profiter de ma petite expérience.

Je pense bien évidemment à ceux qui, comme moi, ne sont pas des développeurs, ont acheté un Amiga pour le plaisir, mais ont eu la chance de pouvoir s'offrir le disque dur.

Certains producteurs de logiciels (je pense à **Discovery Software** pour le *Marauder II*, et à **Byte-by-byte** pour *Sculpt-Animate 3D*) donnent des instructions précises d'installation de leurs produits sur disque dur, mais ce n'est pas le cas général. Même avec les programmes du Public Domain, on peut avoir des surprises.

Comme personne n'a encore écrit d'article à ce sujet, et comme je ne me sens pas assez compétent pour en écrire un qui ne contienne pas d'imprécisions ou d'inexactitudes, je me contente de donner ci-dessous quelques indications tirées de l'expérience.

Je m'adresse donc maintenant aux potentiellement heureux mais actuellement frustrés possesseurs de disques durs, qui ont des difficultés d'installation.

1/ Les fichiers annexes.

Je suppose que si vous avez un disque dur, vous y avez recopié tous les répertoires de votre WorkBench, et sans doute aussi un certain nombre de choses intéressantes trouvées sur votre disque "*Extras*".

Examinez tout d'abord soigneusement grâce au CLI le contenu de tous les répertoires du disque à transférer sur disque dur. La plupart du temps, vous découvrirez, surtout dans C et dans LIBS, des fichiers que vous recopierez dans les répertoires correspondants de dh0:.

Voici un exemple amusant: sur la disquette *GOUROU #2*, il y a un programme qui s'appelle *CLOCKVIRUS?* bien caché sans icône dans le répertoire c. J'ai découvert ceci en faisant **dir df0: opt a** .

Curieusement, lorsque j'ai voulu refaire dir df0:c ou le copier sur le disque dur, est apparu un message: " *you need arp.library V33+* ". Je suis donc aller chercher la librairie arp.library bien tapie au fond du répertoire LIBS de la disquette, je l'ai copiée dans le répertoire LIBS du disque dur et tout s'est bien passé.

Incidemment, les Gourous, si vous pouviez m'expliquer le sens de cette manip bizarre qui empêche de copier CLOCKVIRUS? sans avoir à jouer au détective, j'apprécierais; merci d'avance .

En voici une autre du même cru, mais en mieux: *C_A_O 3D* ne marche sur disque dur que si, dans le répertoire où on a copié le programme principal, on crée un sous-répertoire C dans lequel il faut recopier non seulement les commandes propres à C_A_O 3D, mais en plus la commande normale "***run***" standard de l'AmigaDOS. Il faut le savoir.

Donc, si un programme copié sur disque dur refuse de marcher ou se plante à un moment donné, transformez-vous en Sherlock Holmes et trouvez quel fichier il peut bien être en train de chercher, et en plus où il le cherche, parce que parfois le programmeur a défini un path bien précis, et le programme ne va pas chercher le fichier qui lui manque là où on le mettrait normalement.

Ceci m'amène évidemment à parler de la commande ASSIGN.

2/ Les assignations

Si vous voulez transférer des logiciels sur disque dur, vous ferez un investissement profitable en étudiant à fond la commande ASSIGN.

C'est elle qui permettra le plus souvent à votre programme de retrouver ses fichiers auxiliaires.

Prenons l'exemple de *DPAINT II*. Vous avez comme moi un disque dur et une seule unité de disquettes souples. Soit vous avez déplombé DPAINT avec *Maraudeur*, aux seules fins de le mettre sur disque dur (si vous avez obtenu une copie d'un copain, vous êtes un pirate et il eut été plus honnête de mettre l'argent de votre disque dur dans l'achat de logiciels créés par des professionnels qui les écrivent pour gagner leur vie), soit vous avez contre 20 dollars obtenu d'Electronic Arts une copie non protégée. Vousappelez DPAINT, et actionnez la fonction LOAD du menu *PICTURE*, afin de charger une image. Dans votre lecteur de disquettes, il y a tout autre chose, comme par exemple votre disquette de boot-up,etc'est normal. DPAINT va vous envoyer un requester avec le texte:

"*Please insert volume df1*" (sic)

Ceci peut paraître bizarre, mais DPAINT est fait comme cela. Textcraft Plus aussi d'ailleurs. Comme vous n'avez qu'un lecteur, vous êtes cuit... ? Non, car il suffit de taper sous CLI la commande:

ASSIGN DF1: DH0:

et le requester de DPAINT, qui apparaît lorsque vous activez la fonction LOAD, vous fera défiler les fichiers et répertoires du disque dur.

Bien entendu, vous ferez figurer cette commande dans votre startup-sequence, et vous n'y penserez plus.

Toute disquette a normalement un nom de volume. Par exemple, la disquette programme de *DeluxeVideo* s'appelle "*Maker*". Si vous avez une copie non protégée, vous pourrez sans encombre installer les fichiers qui vous intéressent (inutile encore une fois de copier n fois sur votre disque dur les mêmes librairies, fontes, commandes, etc) par exemple dans un répertoire "Graphique" où vous mettez tous vos programmes graphiques, et vous mettrez dans votre startup-sequence une ligne:

ASSIGN "Maker:" dh0:Graphique

de cette manière, le programme principal saura trouver dans le répertoire "*Graphique*" les fichiers qu'il aurait normalement recherchés dans le lecteur df0: ou dans un volume "*Maker*".

Cette manip n'est pas nécessaire dans tous les cas, mais, comme vous n'avez pas les listings source du programme, pas moyen de savoir ce que le développeur a utilisé comme instruction pour appeler les fichiers auxiliaires.

En tout état de cause, si vous ne voulez pas être très limité dans le nombre des programmes que vous pourrez utiliser à partir de votre disque dur, vous avez intérêt à développer un minimum d'aisance dans l'usage du CLI. Ceci vous permettra en outre d'aller pêcher dans les disques du Domaine Public (Gourous, Cupertino (c'est une mine d'or !!!)) un tas de petits programmes et d'utilitaires qui vous changeront la vie, je vous le garantis.

Bon amusement.

PIERRE ARDICHVILI

CLI pour AMIGADEBUTANT - les scripts

par Patrick Conconi

Salut à vous. Je pense que voilà venu le moment de découvrir ce qu'est un SCRIPT et à quoi il sert.

Un SCRIPT est un fichier créé par notre ami ED qui contient différentes commandes exécutables par l'AMIGADOS. Par exemple, le STARTUP-SEQUENCE en est un. Alors prenez votre temps, nettoyez vos lunettes et lancez-vous.

Nous allons créer un disque auto-Boot avec un programme qui lorsqu'il est lancé avec RUN, ne rend pas la main sur le CLI, je choisis donc *TEXTCRAFT PLUS*. Pour cela, il vous faut formater une disquette vierge, utilisez le WORKBENCH, ou depuis le CLI tapez "**FORMAT DRIVE DF1: NAME EMPTY**"

Pour plus de confort, tapez *1-* "**MAKEDIR RAM:C**" *2-* "**COPY C: RAM:C**" *3-* "**ASSIGN C: RAM:C**" ceci nous installe le CLI dans la RAM:

Nous devons maintenant copier le WORKBENCH sur cette disquette nouvellement formatée. Utilisez la fonction "**DISKCOPY FROM DF0: TO DF0: NAME EMPTY**" avec un seul lecteur ou "**DISKCOPY FROM DF0: TO DF1: NAME EMPTY**" avec deux lecteurs.

Ensuite il faut éliminer ce qui encombre la disquette sans être utile.

"**DELETE DF1:DEMOS|UTILITIES ALL**" (Efface les tiroirs demos et utilities) Ensuite copiez le programme *Textcraft Plus* sur cette diquette.

Avec un drive. mettre la disquette Textcraft en df0: "**COPY TEXTCRAFT TO RAM:**" remettre l'autre disquette et taper "**COPY RAM:TEXTCRAFT TO DF0:**"

Avec deux drives, remplacer le WORKBENCH par la disquette Textcraft et taper "**COPY DF0:TEXTCRAFT TO DF1:**"

Nous avons copié le fichier Textcraft sur votre disquette de travail, maintenant il faut rendre ce disque *auto-boot* pour cela, tapez "**INSTALL DF1:**" (Permet à la disquette de démarrer seule sans WORKBENCH)

Ensuite éditons le *STARTUP-SEQUENCE* (voir A-NEWS No5). "**ED DF1:S/STARTUP-SEQUENCE**" et sur la ligne précédant LOADWB insérez "**NEWCLI "CON10/10/150/60/TEXTCRAFT PLUS" FROM S/EXTEXT**" et sur la ligne suivante "**WAIT 20 SEC**" toujours avant LOADWB.

Ensuite sauvez vos modifications par **<ESC>** puis "**X**" et **<RETURN>**.

(NEWCLI ouvre une nouvelle fenêtre CLI. CON: donne les coordonnées du coin supérieur gauche puis la largeur et la hauteur suivis du nom de la fenêtre. NEWCLI associé à FROM exige que l'exécution d'un script (*S/EXTEXT* en l'occurence) se fasse en association avec l'ouverture de la fenêtre. WAIT donne l'ordre d'attendre x secondes avant de continuer l'exécution du STARTUP-SEQUENCE ceci pour laisser le temps au programme de se charger, car sinon le WORKBENCH et TEXTCRAFT se partagent alternativement le lecteur et cela ralentit considérablement le chargement de l'ensemble.)

La commande que nous avons ajoutée au STARTUP-SEQUENCE demande une nouvelle tâche CLI, et l'exécution d'un script qui se trouve dans le tiroir S. Pour l'instant il n'existe pas mais nous allons y remédier. Tapez "**ED DF1:S/EXTEXT**", et notre ami ED vous fera savoir que ce fichier n'existe pas, et qu'il est prêt a en créer un s'appelant *EXTEXT* (pour EXECUTE TEXTCRAFT).

Deux lignes suffisent à lancer Textcraft:

"**TEXTCRAFT**" (Ceci appelle le programme et le lance comme vous pourriez le faire en mode direct depuis le cli.)

"**ENDCLI**" (*F*ermera la fenêtre ouverte par NEWCLI quand vous aurez quitté Textcraft.)

Sauvez ce fichier comme précédemment, protégez votre disquette en écriture, insérez-la en df0:, provoquez un reset et admirez votre travail. Bien sûr, vous pouvez remplacer Textcraft par un autre programme de votre choix et modifier le nom du script, mais la séquence de fonctions reste la même.

Si vous avez des questions, je vous rappelle qu'il vous suffit de m'écrire, et je me ferai un plaisir de vous répondre. Mon adresse est:

CONCONI Patrick
36 av. Luserna
1203 Genève SUISSE

AMIGAMUSEZ-VOUS BIEN !

Startup!

Votre startup-sequence est un peu votre histoire. Montrez-moi votre startup et je vous direz qui vous êtes...! Racontez-nous donc vos s/s-s pour que tout le monde puisse partager vos découvertes, vos trucs pour rendre le démarrage (et l'après-boot!) agréable.

Pour booter nous publions quelques paragraphes extraits d'une lettre de Pierre Ardichvili :

Installés en permanence sur mon système, et chargés par la startup-sequence:

ConMan, wKeys, FuncKey, et le *Clock Program 1* de Waggoner. *Sili(Con:)* est dans mon répertoire C.

Conman : un excellent programme sans problèmes apparents. Le fait de sauver des séquences de commandes CLI en fichiers "History" est très commode. Le désavantage est de ne pas pouvoir voir l'historique des commandes comme dans Sili(Con:).

Sili(Con:) : également un excellent programme sans problème, surtout du fait qu'il permet d'activer une commande en cliquant dessus. Les désavantages sont l'impossibilité de sauver des séquences de commandes comme dans ConMan, et le fait d'avoir à faire deux manoeuvres pour expédier les deux fenêtres "derrière". L'idéal serait un ConMan avec un insert dans la même fenêtre, reproduisant la fenêtre de commande de Sili(Con:). Néanmoins, je ne pourrais plus me passer de ces programmes.

wKeys : très pratique quand on travaille beaucoup sous CLI. Le fait d'étendre la fenêtre CLI à tout l'écran, puis de revenir à la taille initiale d'une seule pression de touche justifie à lui seul le chargement permanent de ce petit programme en mémoire.

FuncKey : utilité évidente, éviter de définir les touches utilisées par wKeys.

Tous ces programmes ont l'air de faire bon ménage, et de ne pas gêner les autres applications. FuncKey n'a toutefois pas l'amabilité de rendre la main au CLI une fois lancé, je le démarre donc à l'aide de Runback.

Clock Program : une horloge intéressante par sa fonction "AutoFront" qui la fait revenir automatiquement à la surface après qu'elle ait été recouverte par une autre fenêtre. Inconvénient : elle pertube Textcraft Plus, en causant un rafraîchissement intempestif de l'écran toutes les dix secondes. De plus, je la soupçonne fort d'être à l'origine de nombreux blocages de la souris lors de manipulations intensives d'icônes en travaillant sous Workbench.

CUPERTINO's ALOHA Newsletter # 17

(franglish version)

Monte-Carlo, le 17 Septembre 1988

Mes Cher(e)s Amigàdos,

Me voilà. Une fois de plus vous devrez "subir" ma présence.

- *En faveur de ceux qui m'ont écrit pour m'encourager à poursuivre mon activité de soutien en faveur de l'Amiga;*
- *en faveur de ceux qui; ouvertement ou entre les lignes, ont manifesté la crainte que je pourrais vous abandonner;*
- *en faveur de tous ceux qui aiment l'Amiga et qui apprécient ce que je fais pour les Amigàdos (AmiGamines comprises!)...*

... et bien!, en faveur de tous ceux-ci, je déclare que je n'envisage pas d'interrompre mon Amiga Fanatic Activity.

Celle-ci n'est pas une promesse. Vous savez déjà que je tiens toujours mes promesses "*quel qu'en soit le prix*" (cfr. A-news #1 - page 12). En réalité je ne pourrais jamais formuler une promesse pareille (je serai toujours le "paladin" de l'Amiga) car je pourrait être victime de facteurs extérieurs.

A titre d'exemple sachez que je suis en train d'étudier un réseau privé "Supranational" qui pourra être composé de 1000 jusqu'à 2/3000 ordinateurs reliés à un serveur central. Pour ce projet j'envisageais l'utilisation de l'Amiga mais, pour un ensemble de raisons (parmi lesquelles loin d'être dernière l'attitude de Commodore-France envers moi), je me suis orienté vers d'autres machines. Cela pour vous dire que si "l'étude" de ces nouvelles machines devrait me prendre plus de temps de ce que je prévoie actuellement, je me trouverai dans l'obligation de reduire le temps que je peux dédier à notre "déesse Amiga". Voilà pour quelle raison je ne peux pas vous adresser une "promesse formelle" dans le sens que je continuerai à toujours.

Quant au fait que je continuerai à écrire pour A-news (ainsi que pour d'autres revues) et en réponse à certaines questions posées par les plus curieux de mes lecteurs, il est bon de rappeller que dans la vie chacun à ses motivations. Il y a ceux qui travaillent pour l'argent, il y a ceux qui travaillent pour le plaisir d'un travail bien fait. Certains travaillent poussés par la passion interne, d'autres cherchent la gloire. Il y a les idéologues et les mercenaires. Dans la vie il est souvent possible d'atteindre le même resultat (et de l'offrir) par des voies différentes et je ne sais pas qui, en toute honnêteté, serait capable de m'indiquer la meilleure avant d'être arrivé au bout du chemin (attendu que l'on y arrive...).

Bon, tout le "bla.. bla.." qui precède ne m'empêche pas de vous annoncer le contenu du "Directory"!

DIRECTORY

Alerte Virus!	page	2
C-F: S.A.V. Amiga	page	4
Faute de place	page	4
Last Minute News	page	4
CopyDisk: suite.....	page	5
Mini-Tips	page	5
AmiCare	page	6
Micro-News	page	6
Merci les lecteurs	page	7
Look and Feel	page	8
Anny Funny	page	8
Amigalement Vôtre	page	8

Annexe: Nouveautés PDS et Bon de Commande

La "CUPERTINO's ALOHA Newsletter (CAN) est une lettre d'information privée publiée à but non lucratif par Giorgio Cupertino à Monte-Carlo (Principauté de Monaco) et diffusée gratuitement par "A-news".

CAN - Copyright 1986, 1987, 1988 - Tous droits réservés - Toutes reproductions et/ou traductions même partielles et par n'importe quel moyen, strictement interdites. Les noms, marques et logos cités (reproduits) appartiennent à leurs propres maisons.

Alerte Virus!

Cette fois je ne perdrai pas de temps à vous expliquer le principe de fonctionnement et transmissibilité des Virus, mais j'irai me concentrer sur les moyens de défense disponibles car la situation est en train de devenir tragique. Les différents virus "en circulation" ont déjà fait trop de victimes (fichiers et disquettes).

Tout de même il est important de vous rappeler que la caractéristique principale d'un virus est celle d'être transmissible d'une disquette à une autre. La contagion se produit par l'écriture du code du Virus (qui est capable de s'"*auto-reproduire*") sur une disquette saine. Cette disquette, une fois contaminée, pourra en contaminer d'autres.

Au bénéfice de ceux qui se demandent de quoi il a l'aire un "virus mechant"', notre cher lecteur Dominique Frattali a eu la gentillesse de le dessiner pour nous.

Le Virus peut être dangereux à deux niveaux. Avant tout, le fait de pouvoir s'auto-écrire sur une disquette produit la destruction des données à la place desquelles il s'installe. Deuxièmement certains virus méchants, une fois installés dans la machine, peuvent provoquer plusieurs problèmes: plantage, corruption de fichiers, etc. Il est donc évident qu'il est très important de se protéger.

La première régle consiste, au démarrage de la machine, (ceci s'appelle un "cold-boot") à *booter avec une disquette saine*. De même, après chaque *reset* (CTRL-A-A), c'est à dire "warm-boot", *rebootez* toujours avec votre disquette saine. En pratique, soyez sûr que votre disquette Workbench avec laquelle vous démarrez normalement ne soit pas contaminée.

Savoir si une disquette est saine est relativement facile car, jusqu'ici, les seuls virus connus s'installent à la place du *boot-code*; secteurs 0 et 1 de la piste 0. Avec le programme ViewBoot (que vous pouvez trouver sur la disquette AmigoTimes 1.1, ainsi que sur d'autres) vous avez la possibilité d'inspecter les secteurs du boot sous forme de caractères ASCII dont l'examen pourra vous dire plein de choses. En réalité, surtout si vous n'êtes pas experts, plutôt que de "donner la chasse aux virus" le ViewBoot est très pratique pour avoir confirmation si une disquette est saine.

Pour voir de quoi une "disquette saine" a l'air, faites une copie de votre Workbench standard et après utilisez l'option "Install" du ViewBoot qui, tout de suite après l'opération, vous affichera automatiquement à l'écran les secteurs du boot après les avoir écrits. Faites cette opération et admirez comme il est propre le *code* créé par ViewBoot.

Ces deux secteurs tellement *propres* nous offrent un avantage considérable dans notre chasse au virus. Voilà la procédure à suivre:

- prenez une disquette vierge et formattez-la
- après l'avoir formattée faites un *install* avec le ViewBoot
- renommez cette disquette **VirusFree** ou autre nom qui vous convient)
- protégez cette disquette en écriture
- collez-lui une étiquette avec son nom et la mention "MASTER"
- revérifiez avec ViewBoot que le boot-code soit bien propre
- préparez 3 ou 4 copies à garder sous la main.

Maintenant, chaque fois que vous soupçonnez avoir attrappé un virus, insérez une de ces disquettes (non protégée) et analysez-la à nouveau avec ViewBoot. Si le code du boot a été alteré vous le remarquerez immédiatement.

J'ai dit *insérez* et non pas *rebootez* car certains virus, tel que le Byte Warrior par exemple, peuvent contaminer les disquettes insérées dans le drive sans besoin de recourir au reset (CTRL-A-A). D'autres virus en revanche, tel que le SCA, infectent les disquettes uniquement avec le warm-boot; c'est à dire que le CTRL-A-A transfère le code du virus sur la disquette qui vient d'être bootée.

Faites donc vos test en deux étapes: d'abord la simple insertion dans le drive et après, si la disquette n'a pas été contaminée, avec un reboot. Si avec ces deux procédures les deux secteurs du boot restent inalterés il est raisonnable de conclure que vous n'avez pas de virus dans la machine.

Si par contre, vous vous retrouvez avec un boot alteré, cela veut dire que quelque chose capable d'écrire sur la disquette s'est installé dans votre machine. Si tel est le cas, éteignez votre machine pendant environ 20 secondes. Rallumez-la et insérez une autre copie de la disquette VirusFree et faites un nouveau reset. Revérifiez cette disquette avec ViewBoot. Si celle ci a été alteré (donc contaminée) protégez-la en écriture et prévenez-moi immédiatement car dans ce cas vous venez de découvrir un virus (dont l'existence jusqu'ici n'a pas encore été prouvée) qui est capable de survivre même à machine éteinte. (Il pourrait s'agir du "virus de l'horloge".)

De toute façon chaque fois que vous avez (ou que vous suspectez avoir) un virus dans la machine, éteignez l'Amiga et rebootez avec une disquette saine. Bien sûr vous garderez cette disquette toujours protégée en écri-

ture afin de la préserver de toutes contaminations possibles.

Dans bien des cas malheureusement vous ne pouvez pas lancer un programme (notamment les jeux) à partir du Workbench car vous êtes obligés de faire un "boot direct". Si tel est le cas vérifiez avec ViewBoot ces disquettes et, en cas de doute, éteignez l'Amiga après utilisation. (Jusqu'au moment où vous laissez vos disquettes protégées en écriture, de toute façon vous ne courez pas des risques.)

Tous ceux qui ont raison de croire d'avoir trouvé un nouveau virus sont priés de me contacter au plus tôt car cela me permettra éventuellement d'étudier un remède au bénefice de toute la communauté des Amigàdos.

Voyons maintenant une liste (malheureusement non exhaustive) de vrais et faux virus, des "faux" *virus protectors* ainsi que des virus qui pourraient exister mais que personne (à ma connaissance du moins) est arrivé a "*isoler*" pour les étudier:

SCA a été le premier (sur Amiga) et ses "dégats" se "limitent" à écrire sur la piste du boot.

Byte Bandit Déjà plus méchant, il bloque l'Amiga sur un écran noir en laissant croire à un plantage. Normalement il est possible de récuperer la main en appuyant successivement sur les touches suivantes (en les maintenant):
Left-Alt Left-Amiga Space-Bar Right-Amiga Right-Alt
L'on soupçonne l'existence de deux variantes dont la plus méchante effacerait (partiellement?) des fichiers. Cette deuxième version pourrait aussi contaminer des disquettes par simple insertion dans le drive sans besoin d'un reset pour les infecter, mais, paraît-il, à condition que la disquette soit bootable.

Byte Warrior Reconnaissable par la chaîne de caractères "DASA" dans le secteur du boot. Il existe sous deux versions quasiment identiques que je suis en train d'analyser. Sachiez qu'il est très méchant car il genère de (faux) read/write errors qui disparaissent seulement quand vous déprotégez votre disquette; dès que vous la réinserez dans le drive (n'importe lequel!) elle est immédiatement contaminée, même si ce n'est pas une disquette bootable (installed). Ce virus est soupçonné être responsable de la destruction des fichiers et/ou de certaines pistes d'une disquette. Quelqu'un le dit capable aussi de "griller" certains circuits intégrés de la machine, mais aucun test concluant n'a prouvé cette hypothèse.

Revenge Celui-ci je ne l'ai jamais rencontré. Il serait connu aussi sous le nom de "Dick" virus. Il paraît que sa particularité consiste (après une minute d'inactivite?) à transformer le pointer de la souris en un "phallus". Ce serait pour cette raison que des hackers allemands auraient nommé "VirusKastrator" un antivirus capable de l'éliminer. Pour le reste il serait identique au Byte Bandit.

AEK Son existence est certaine mais je ne l'ai jamais encontré et je ne sais rien à son égard.

LSD même chose que AEK

NorthStar Ce dernier est spécial car il s'agit d'un antivirus qui malheureusement a la particularité de s'installer tout seul sur la piste du boot. Le résultat (destructif) est donc comparable à celui d'un virus (tel que SCA par exemple) car en pratique il se transmet d'une disquette à une autre avec donc un effet de contamination.

A1000 Ceci n'est pas le nom d'un Virus. Je désire seulement vous informer qu'il semblerait fondé le bruit relatif à l'existence d'un virus qui s'installe dans la RAM/ROM du KickStart de l'Amiga 1000. Ce bruit serait confirmé par l'existence de deux antivirus que je possède, mais que je n'ai jamais pu tester car je n'ai jamais rencontré ces "*Kick-virus*".

Hard Disk Est-ce qu'un disque dur pourrait rester contaminé? Même dans ce cas aucune preuve concluante n'a été portée à ma connaissance.

Horloge On soupçonne l'existence d'un virus capable de se loger et rester à l'intérieur de l'Amiga même après que celle-ci a été éteinte, en profitant de l'horloge qui est sauvegardée par batterie. Jusqu'ici son existence n'a été ni documentée, ni prouvée.

Heureusement il y a des antidotes aux virus. En effet il est plus ou moins facile de se procurer des programmes réalisés par des *hackers*, qui peuvent détruire les virus qui résident en mémoire et protéger votre Amiga en empéchant aux disquettes contaminées d'installer leur virus en mémoire. Parmi les plus répandus je vous signale les suivants:

- Ass Protector Version 1.0
- Z 4.0
- Tristar
- SCA protector (plusieurs versions d'origines différentes)
- Blizzard Protector
- ODIN Virus Killer
- Virus Killer PDS (VCheck 1.2/1.9, VirusX 1.1/1.6, etc.)

Chacun a ses avantages et ses points faibles dont l'analyse demanderait plusieurs pages. Les trois plus éfficaces et plus utiles sont:
Ass Protector Version 1.0, Z 4.0 et VirusX.

Voyons maintenant les "faux-virus". Avec l'utilisation de ViewBoot (et du VirusX) il vous arrivera de voir s'afficher un message qui vous prévient qu'une disquette n'a pas un "StandardBootCode". Il s'agit bien sûr d'une "alerte" pour vous prévenir que ce boot non standard pourrait cacher un virus. En pratique, dans la plupart de cas, il s'agit d'un *boot-rapide* typique à certaines présentations et/ou démos, ainsi qu'à l'introduction (présentation) de certains programmes du commerce. Dans d'autres cas il s'agit d'un véritable schéma de protection. Avant de *décontaminer* (installer) une disquette faites toujours une copie et intervenez donc seulement et toujours sur la copie. Si tout se passe bien (c'est à dire, votre copie installée se charge encore sans problèmes) vous pouvez répéter l'opération sur l'original; dans le cas contraire laissez tomber et demandez l'avis de quelqu'un plus expert que vous.

De même, parmi les *faux virus* qui pourraient créer des *vrais problèmes* il y a toute une série de programmes qui modifient la piste du boot. Tel est le cas du "BootBlockGenerator" et "StealMemBoot". Ces pro-

grammes modifient la piste du boot tel que le fait un virus ou la simple commande *install*. Donc, une fois de plus, faites attention à ce que vous faites et travaillez seulement sur des copies.

En fin de compte ma recommandation est toujours la même: faites attention avec qui vous entrez en contact! Il est parfaitement possible de trouver des disquettes contaminées (*enVirusées*) n'importe où. Dans le réseau pirate bien sûr, dans le Domaine Public (les miennes sont toutes soigneusement vérifiées, n'ayez aucune crainte), chez les revendeurs et même parmi les originaux. Dans ce dernier cas je dois dire qu'il s'agissait toujours de disquettes originales non *write protected* et qui venaient des boîtes *non scellées*; je pense avoir tout dit. (Dans un seul cas, il y a un an quand le problème du virus était quasiment méconnu, une maison anglaise avait "contaminé", sans le savoir, son *master* avant de le donner à la duplication. Il paraît qu'il a été diffusé en quelques milliers d'exemplaires!).

En pratique, pour mieux vous aider à vous défendre, j'ai préparé une disquette (voyez le bon de commande) où j'ai recueilli tout le "matériel" dont je dispose sur les virus. Je suis encore en train d'y rajouter des choses, donc je ne sais pas ce qu'il y aura dessus à la fin. Mon objectif est de mettre à votre disposition le maximum d'informations et programmes utiles à vous défendre.

1st P.S. Certaines disquettes PDS diffusées par BabMicro étaient contaminées. Quand je les ai reçues pour analyse A-news #5 était déjà sous presse et on était dans l'impossibilité de vous prévenir plus tôt. Il s'agit des numéros 98-100-101-107 et 120. Je ne les ai pas toutes testées et la liste pourrait être incomplète. Monsieur Johnny Daubes, le responsable de Bab Micro, s'excuse auprès des lecteurs de A-news et m'a assuré qu'il est déjà en train de "nettoyer" sa logithèque. Ceux qui les ont commandées feront mieux de vérifier leurs disquettes.

2nd P.S. La "contamination par boot-block" n'est pas la seule formule possible de transmettre un virus. Des nouvelles formes de virus peuvent donc se présenter à l'avenir. Je vous rappelle que dès que vous découvrez un nouveau virus (ou croyez l'avoir découvert) il est important de me prévenir.

C-F: S.A.V. Amiga

Certains utilisateurs et revendeurs ont porté à ma connaissance des problèmes concernant le S.A.V. pour l'Amiga.

J'ai mené une *enquête* préliminaire et dans certains cas, les doléances portées à ma connaissance ont l'air d'être fondées.

Il ne faut pas oublier que le mauvais fonctionnement du S.A.V. peut se situer à trois niveaux: les revendeurs, les sociétés qui sous-traitent l'assistance et bien sûr, "Commodore".

J'ai préparé une liste des problèmes qui m'ont été soumis et j'ai écrit à l'attention personnelle de M. Franck Lanne, Directeur Général de Commodore-France, en sollicitant sa prise de position au bénéfice de mes lecteurs. Copie de cette même lettre a été envoyée à M. Benjamin Phister, Directeur du Support Technique chez Commodore-France, ainsi qu'aux plus hauts dirigeants de Commodore en Allemagne. Evidemment j'attends avec impatience une réponse.

Au moment de boucler cette édition (15 septembre, 10 h 54), je n'ai reçu aucune réponse. Bien évidemment je ne manquerai pas de vous tenir informés.

Enretemps ceux qui ont connu des problèmes de S.A.V. et qui désirent sousmettre leur cas à mon attention sont invités à me contacter.

Faute de Place

J'avais encore quelque petite chose à vous dire au sujet des drives, du WB 1.3, de l'Amiga 2500. Je n'ai même pas de place pour la rubrique habituel "Trucs et Astuces" (ou Amiga-Tricks) je sais qu'elle est parmi vos préférées. Je devais aussi donner suite à l'article concernant la distribution des disquettes PDS au bénéfice de ceux qui désirent s'y intéresser. A la demande de beaucoup de mes lecteurs, je suis en train aussi de vous préparer la "*Review*" des produits qui ont retenu mon attention.

Tout cela va évidemment créér des problèmes. En effet, je devrais augmenter le nombre de pages de ma newsletter, mais l'éditeur dit que ça "ferait" trop. En alternative je devrait envoyer à l'éditeur des articles "*normaux*" à publier dans les pages "*normales*" d'A-news. Cette solution "*volerait*" de la place précieuse aux autres auteurs. La solution la meilleure serait d'augmenter le nombre de pages de A-news, mais il y a des contraintes de budget. Est-ce que la publication séparée de ma newsletter pourraît être une solution viable? Il faudrait trouver un moyen de la *sponsoriser*... Toujours diffusée avec A-news (qui gagnerait ainsi 12 pages) vous auriez deux revues pour le prix d'une seule. Vous savez déjà que je tiens beaucoup à votre opinion. Avez-vous des idées!?! Ecrivez-moi!...

Last Minute News

Le magasin GLORIA vient de recevoir la toute dernière version de l'émulateur **C-64** de Ready Software. Si vous avez un drive Commodore Mod. 1541, vous pourrez le connecter sur la sortie série de l'Amiga et exploiter ainsi les logiciels du C-64 qui fonctionnent (il paraît) sans problèmes. D'après Patrick, qui l'a testé personnellement, la vitesse d'execution n'est pas penalisée par l'émulateur *soft* et le niveau de compatiblité est plus que satisfaisant. Si vous ne le trouvez pas chez votre revendeur (soyez sûr qu'il s'agit de la **version 2.0**) vous pouvez appeller Patrick pour plus de détails.

A Nice, à l'occasion de l'EuroGraphics '88, **Tektronix** a présenté la version **Stéreo** de sa station de travail 4336. L'effet de relief est très impréssionant pour sa qualité et sa profondeur. Des lunettes polarisées tout à fait normales (dont l'axe de polarisation a été opportunement adapté) sont le seul "equippement" nécessaire. L'un des responsables de Tektronix m'a informé qu'une imprimante **PostScript Couleur** sera présentée au prochain COMDEX de Las Vegas.

Le premier ordinateur de **NeXT, Inc.** sera présenté par Steve Jobs le 12 octobre prochain. D'après certains bruits un important accord de coopération avec **IBM** pourrait avoir déjà été signé.

Nouveautés PDS - Mise à jour du catalogue au 22 avril 1987 - (Addendum du 17 Septembre 1988)

Ce mois ci je me fais un plaisir de vous annoncer une nouvelle collection d'une qualité exceptionnelle: la série "TBAG" du Tampa Bay Amiga User Group en Floride. Je n'ai pas mis au catalogue les dix premières disquettes car leur contenu était déjà inclu dans les FISH et/ou AMICUS. En revanche, à partir de la numéro 11 il y a des choses bien intéressantes. En plus ces disquettes devraient sortir avec une cadence mensuelle et sont "prêtes à l'emploi". Vous bootez et... c'est parti. Une collection pour *connaisseurs* qui plaira soit aux débutants soit aux utilisateurs experimentés. Voici leur description:

TBag # 11
Icon+Ed Editeur d'icônes avec des fonctions en plus (alternate image, filled rectangle, elipses etc.)
Videos Une animation très intéressante.
Prophets démo graphique avec musique de fond (si vous n'avez que 512K fermez toutes les fenêtres avant de la lancer).

TBag # 12
TicTacToe - Le jeu classique, mais tridimensionnel.
Four Jeu de "Four in a Row" très bien réalisé
J-Clock Petit utilitaire pour afficher la date, l'heure et la RAM disponible, simple, mais bien fait
Access magnifique terminal emulator (en 16 couleurs)

TBag # 13
BMP Background Music Player - pour jouer en loop des fichiers sound (IFF ou Future Sound), très pratique pour jouer une musique de fond pendant un SlideShow.
Wizard CLI Wizard version 1.1 - updated on TBag #16
AmiBug pour ceux qui désirent avoir un bug animé à l'écran

TBag # 14
DataBaseWizard - Agenda électronique très bien réalisée
VAC un autre petit "hack", il transforme le pointer en aspirateur et va aspirer votre WB.
MakeDirWiz pour créer un directory ou un sub-directory, avec sa propre icône à partir du WB et sans besoin de passer par le CLI
EdStSeq pour éditer une startup-sequence à partir d'une icône
ROMCrack utilitaire pour "Lire" les ROM de votre Amiga (pre-release)

TBag # 15
DropCloth version 2.2
Mach mouse accelerator avec hot keys
ClipIt une sorte de Grabbit... mais attention au GURU
View IFF picture displayer, seulement 600 bytes (il marche correctement en PAL et HAM)
SONIX Play avec plusieurs musiques digitalisées - avec option Script - Great!

TBag # 16
DiskX 2.0 - ScreenX 2.0 - TaskX 2.0 différents utilitaires par Steve Tibbet
CliWizard 1.2 CLI file utility, très complet et bien fait - Avec doc. sur disquette
Li'Lpaint petit programme de dessin simple mais bien fait
Introducer ensemble de programmes pour permettre de créer vos propres intros
Planet 1.0 pour "enrober" une image IFF autour d'une sphère - GREAT!
Sur la disquette se trouvent aussi 3 belle images

TBag # 17
Hearts Version 1.0 très beau programme de cartes (graphique)
NoCycle pour enlever le cycling aux fichiers IFF
MenuRunner menu replacement pour l'écran WB, plus facile à employer qu'à décrire.
DataBaseWizard mailing list program update de la TBag #14
Browser WB emulator in text only window
VirusX le même qu'on trouve sur la disquette Fish 137
DoskWick - comprend ReadKwick et RiteKwick pour sauver et recharger le contenu du VD0: ou RAM: dans un seul fichier.
WIconify pour transformer une fenêtre WB en icône

TBag # 18
DoTil version 3.4, un des plus complets file handling utility
DFC Disk copy and formatting utility
Flist pour imprimer un fichier texte avec saut de page (plusieurs options possibles, titre, date, numérotation de pages etc.)
Rez pour rendre résidentes les commande AmigaDOS de votre choix (très pratique si vous avez un seul drive)
Startup intéressant, mais absolument pas pour débutants
Big & NW deux petits "hacks"
SlideShow très beau nouveau programme d'affichage d'images (avec de superbes images!)

TBag # 19
Formula traceur de fonctions tridimensionnelles
Mach II version 2.0, déjà décrit sur d'autres collections
Pyro Screen blanking program qui dessine des feux d'artifice à l'écran
Marquee liquid crystal display programmable - Great!
KAL kaléidoscope électronique avec plusieurs paramètres définissables
FlipBits pour changer une image PrintMaster de négative à positive pour utilisation avec DeskTopPublishing plus trois belles images.

Je continue aussi la description des disquettes FAUG en allant des plus recentes vers les plus anciennes. Je vous en annoncerai entre 5 et 10 chaque mois.

FAUG 61 **disk a plus b** deux disquette à utiliser uniquement ensemble (il faut avoir impérativement deux drives et au moins 1 MEGA de mémoire) - il s'agit de la démo de NewTek

FAUG 62 **Fot** File Object Translator - pour convertir la description des objet 3D du format SCULPT 3D au format VideoScape 3D.
AddIcon pour créér des icônes pour les fichiers et/ou directories qui en sont dépourvus

FAUG 63 **DiskWipe** pour effacer le contenu d'une disquette (le nom d'origine sera conservé). Not user friendly and somewhat bugged
MTest pour tester la mémoire de votre Amiga (chip and Fast) si vous soupçonnez d'avoir des RAM chips défaillantes testez-les avec ce programme

FAUG 64 **Brick** Jeu du mur de briques avec des fonctions en plus
Whereis+WBDepth+Emacs déjà décrites dans d'autres collections

FAUH 65 **BattleTech** Jeu de simulation d'un combat entre deux ou plusieurs DroidWarriors avec utilitaire pour construire vous même votre Battle.mech
PCalc Programmer calculator - Simple, mais pratique

Fred FISH a préparé encore huit nouvelles disquettes. Je les ai reçues des Etats Unis depuis quelques jours (merci Fred, merci Richard) et je les ai déjà envoyées à tous mes abonnés. Les voici:

Fish 147 **MicroGNUEmacs** toute dernière version - éditeur de textes professionnel pour programmeurs

Fish 148 **EFJ** Escape from Jovi - Shareware de Oliver Wagner - Jeux avec plusieurs niveaux - Hi-Res scrolling et Stéreo Sound (Joystick indispensable)
HandyIcons petit programme qui rajoute un menu déroulant à la barre du WB en vous permettant d'accéder aux programmes de votre choix.
Scrambler Programme pour coder et décoder un fichier texte.

Fish 149 **Animal Sound** voix digitalisée d'animaux avec un simple sound player que vous pouvez utiliser pour n'importe quel son digitalisé.
Less version 1.3 - update de la FISH 92
Scheme un dialecte du LISP statistically scoped and properly time recursive. (With some sample programs with source)

Fish 150 **Airfoil** update de la Fish 71. Presque une simulation du Tunnel du Vent.
DC 10 Simulation de vol instrumental avec un DC10 (Il faut l'installer sur une disquette séparée - Débutants s'abstenir) Complet avec doc sur disquette.
ExecLib de Alex Livshits - comment écrire et utiliser the user defined disk-resident libraries - Pour des développeurs qui utilisent le LATTICE C.
Iconizer de A. Livshits - pour transformer votre pointer en petite icône et la récuperer en la double-cliquant; utile pour vous créer votre propre librarie de mouse pointer
Pilot Une version du langage Pilot comprenant une démo réalisée pour le National Park Service américain.
StealMemBoot de A. Livshits - équivalent de NoFastMem, mais qui s'installe directement au boot. (Etant donné qu'il modifie le secteur du Boot peut être employé en tant que Virus Killer; il faut quand même faire attention car on ne peut pas l'utiliser avec n'importe quelle disquette.

Fish 151 **GlobeDemo** Une autre démo du globe tournant
Icons une autre belle collection d'icônes
PCopy copieur avec Verify et autres options - pratique pour copies multiples; il demande 2 drives.
SCT (Set Color Table) CLI utility pour régler les couleurs à l'écran. Le réglage peut être sauvé et même copié d'un écran à l'autre.
SlideShow même programme de Slide-Show que celui décrit sur la TBag 18 mais les images sont différentes
Surveyor le programme ouvre une petite fenêtre dans laquelle les coordonnées du positionnement du pointer sont affichées.

Fish 152 **Blk** Utilitaire pour créer automatiquement des "requesters". Il convertit du texte en source C. Il intéresse uniquement les programmeurs.
RunBack ce programme vous permet de lancer un programme en background et de refermer la fenêtre CLI où il a été lancé. Intéressant pour la startup-sequence et les fichiers execute.
UUCP Miscellaneous UNIX utilities

Fish 153 **Dme** mise à jour du MATT's TEXT Editor. Version 1.30 (previous version on disk 134)
HP11 Emulateur de la calculette HP11C. Intéressante la fonction ON/OFF qui transforme la calculette dans une icône dans l'attente d'être utilisée
Hlman utilitaire pour les possesseurs d'une imprimante Laserjet Plus

Fish 154 **AssemblyDemos** des petites démos intéressantes écrites en assembleur.
Guardian diagnostic and vaccination de virus
VirusX Version 1.21 - réconnaît le Byte Bandit
Virus_Alert! Nouveau produit spécial anti-virus
Wicon Pour transformer une fenêtres ou plusieurs en icône qui, en la double-cliquant, vous rendra la fenêtre d'origine.

Note Importante: je sais qu'il y a des collections PDS d'une excellente qualité un peu partout dans le monde. Notamment en Angleterre, en Australie et Nouvelle Zelande, en Alaska, en Suède et je ne sais pas où encore. Est-ce que parmi mes lecteurs il y en a qui ont des contacts avec les Amigàdos dans ces pays, afin d'obtenir des renseignements valables à ce sujet? S.V.P., aidez-moi à vous présenter la meilleure et plus vaste logithèque PDS pour Amiga qui existe au monde. Aidez-moi à partager avec vous les joies que notre *déesse* est capable de nous offrir.

PDS - Public Domain Software, Developers Diskettes and Other Services
(Liste des titres et autres services disponibles - 17 Septembre 1988)

^^^

VOICI LA LISTE DES DISQUETTES DISPONIBLES

Indiquez les disquettes de votre choix soit en "cerclant" leur référence, soit en écrivant le numéro voulu (pour les FISH par exemple).

Public Domain Software:

-> FISH (1 à 154) _____
-> FAUG (66 à 75) _____
-> TBag (11 à 19) _____
-> AMICUS (1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26)
-> The Amigans (3-5-7-9-10-11-12-14-15-16-17)
-> Augment # 1 - Freeware (des programmes en basic nouveaux et anciens)
-> French PDS: # 1 # 2 # 3 (# 3 = LOTOCalc by Yann Guilly)
-> GoMoko + Paint-1 (in ABasiC - ready to run)
-> POLY83-123 (beaucoup d´utilitaires et autres choses + PopCLI)
-> RAY-TRACING (DBW-RENDER V1.0) (exceptionnelle mais... débutants s´abstenir...)
-> MANDELBROT (Charles Vassallo)
-> PICMANDEL1 (à utiliser avec la précédente)
-> Basic+ASM (Charles Vassallo) (ILBMdemo - palette et ifs (fractales))
-> MCA (AD#4 - GD#13 - GD#14 - MS#1 - PRG#1 - SD#2)
-> AmigoTimes 1.1 (ViewBoot - Mach II - UtilMaster) Great!
-> EDPlus II Version 2.0 (Christophe Perrier-Bavoux) Shareware

Démos - Slide-Shows - Personal-Software:

-> GAC (1-2-3-4-5) (Slide-Shows du concours: "Say it in Colors")
-> Amiga Slide Show (une suite d´images digitàlisées)
-> Slideshow (organisé par Gauthier Groult)
-> Georges de Vaucorbeil (moirages + cycling!) (PS - Freeware)
-> JUGGLER (le robot animé - une pièce de collection!)
-> Mandelbrot Variations (Philippe Schuller) (PS - not PDS)
-> MANDEL_HIRES (Slide-Show of Hi-Res fractals by Charles Vassallo)
-> Farrah "COSMOS" (PS - not PDS)
-> Farrah "Poivre Sel" (PS - not PDS)
-> DEMO "VideoScape 3D"
-> EL GATO - (superbe demo animée - une pièce de collection!)
-> Sculpt-3D Animation Demo (trois belles démos animées)
-> JLG Cycle - Slide-Show avec cycling et musique de fond
-> AMIGA-KID (Philippe Orieux) pour apprendre l´alphabet au enfants
-> E.M. Escher Slide-Show avec "cycling", melange d´art classique et électronique

Developer´s Diskettes:

-> AmigaBasic with BitMaps (load/save/convert pictures IFF + ACBM) (1.1)
-> Rom Kernel Manual Examples - Iff Sources - Print Spooler - Errata vol 1.1
-> 1.1 Goodstuff
-> Mount Command (pour configurer tout genre de drive et disque-dur) (1.1)
-> SerTools (pour gérer le port série et le device TIMER) (aussi sur FLamDP-II)
-> Block Slide #5 (used by US Commodore for Service Training)
-> FLamDP-II (NewFLAM liaison-Minitel) (Mouse-hack, PrinterStealer, Record Replay)
-> Printer-Helper (printer driver generator et fichiers de test pour imprimantes)
-> Amiga Programmer´s Suite (by RJ Mical) (aussi sur FISH # 107 - ProSuite)

Si vous commandez des disquettes "développeur", je supçonne que vous n´avez pas besoin d´assistance; donc... no support provided!)

Reportez au dos (ligne "a" ou "b") le nombre total de disquettes choisies.

Toutes mes disquettes sont garanties indemnes de tous virus

CopyDisk: suite

Dans A-news #5 (page 5) Bruno Napoli nous faisait partie d'une *découverte* concernant la possibilité de *recopier* une disquette défaillante. La procédure, fort simple, consiste à lire et à récrire cette même disquette. Miracle: dans bien des cas ça marche!

L'Editeur faisait remarquer le manque de logique dans tout ça car un copieur reproduit ce qu'il lit.

Dans A-news #6 (CAN #16 - page 6) je donnais plusieurs conseils utiles à bien réussir vos copies.

Ces trois points ont provoqué un *déluge* de questions et bien des lecteurs m'ont sollicité à écrire d'avantage sur ce sujet car ils veulent savoir la *verité*! Certains ont assuré que l'astuce suggérée par Bruno Napoli est efficace; d'autres ne comprennent pas la logique; la plupart sont curieux de connaître les explications techniques si elles existent.

Voilà, vous êtes servis! Il faut préciser avant tout que le KWIC (Key-Word In Context), c'est à dire le mot-clef dans le contexte de la réponse de l'éditeur est: "un copieur reproduit ce qu'il lit"!

En réalité la différence entre une disquette parfaitement saine et une disquette défaillante n'est que très rarement aussi nette. Sauf des accidents tel que les *spills of coffee* (voyez AmiCare dans ce même numéro) ou des défauts d'origine, les disquettes ne s'abiment pas forcement tout d'un coup. Dans la quasi-totalité des cas elles donnent des "signes de défaillance". Des read/write errors, le bruit des drives qui sont obligés de *recalibrer* plusieurs fois avant de lire une piste, un boot raté mais qui après passe, sont tous des signes d'une probable défaillance d'une disquette.

Tout cela est dû au fait que, à un certain moment, une piste pourrait être mal lue. (N'oublions pas à ce sujet l'erreur statistique, qui s'applique aussi en écriture; pour plus de détails voyez les manuels techniques sur ce sujet.)

Si une piste est mal lue, cela ne veut pas dire qu'elle soit illisible. Si par exemple une piste a été écrite à l'origine un tout petit peu décalée car la tête du drive s'était mal positionnée pendant l'écriture, un mauvais positionnement du drive en phase de lecture pourrait rendre la piste totalement illisible, d'autant plus si celle-ci a un taux de magnétisation faible ou affaibli par le temps. En revanche une "erreur" de positionnement, mais dans la bonne direction arrivera à relire la piste sans aucune difficulté. Dans bien des cas les disquettes (surtout les *bas de gamme*) deviennent défaillantes progressivement dans le temps. L'usure (poussière, frottement, etc.) avec une perte de magnétisation (du signal affaibli en lecture) font des dégats irréparables.

C'est pour ces raisons qu'il est une règle d'or de faire *immédiatement* un back-up au tout premier symptôme de défaillance d'une disquette. Sa dégradation progressive permet en effet de la recupérer avec un ou plusieurs essais de copie, tandis qu'une utilisation ultérieure ne ferait que favoriser sa déterioration jusqu'au point de devenir vraiment illisible.

Voilà donc la logique: une piste déteriorée avec un signal magnétique faible peut être lue après même plusieurs tentatives et cette même piste, une fois stockée dans la mémoire de l'ordinateur, pourra être récrite avec un nouveau signal au bon niveau qui va *"remagnétiser"* la piste qui était défaillante.

Ceci est la théorie. En pratique ce que veut laisser entendre ce lecteur, consiste à recopier une disquette sur elle-même. Pour les raisons expliquées plus haut ce système peut fonctionner (et dans la plupart des cas ça marche) mais il est dangereux car le programme de copie justement récrit ce qu'il lit. S'il a mal lu, il écrira quelque chose qu'il a mal compris en le substituant au signal (piste) d'origine. De cette façon un essai ulterieur devient impossible car le contenu de la piste originale a été entretemps effacé (récrit).

En plus il est presque toujours impossible d'établir au préalable si la disquette aussi est défaillante et non seulement le signal.

Recopier une disquette qui donne des signes de faiblesse est donc parmi les moyens plus simples, rapides et efficaces pour essayer de la récupérer. En revanche, pour votre securité, faites vos tentatives seulement d'une disquette à une autre. La recopier sur elle-même est trop dangereux.

J'espère ainsi que tout le monde sera content: rien de magique, rien de mysterieux, rien d'illogique.

Mini-Tips

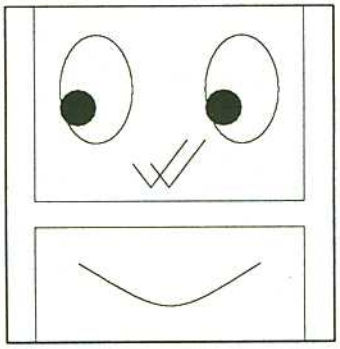
De toute logique avec les deux articles que j'ai écrit au sujet de la copie des disquettes, je pense qu'il était utile de vous indiquer les codes des erreurs les plus courants qui pourraient se produire pendant une copie:

de 20 à 27	sont des	*data error* donc ré-essayez (avec un peu de chance...)
le 30	est un	*seek error* ré-essayez (la tête pourraît s'être mal positionnée...)

Ceux-ci sont les codes "officiels" de l'AmigaDOS et ils sont utilisés par la plupart des programmes de copie.

Leur analyse pourrait vous permettre de comprendre les raisons à l'origine d'une copie (et/ou d'une disquette) défaillante.

Pour plus de détails voyez le Rom Kernel Manual.



Disquette souriante, jamais défaillante!

AmiCare

La dernière fois nous avons appris à avoir soin de nos drives. Cette fois-ci, avant de poursuivre cette série d'articles, j'ai jugé bon de vous fournir toutes les indications et *contre*-indications utiles afin de garantir une longue vie à vos disquettes.

Etant donné qu'il s'agit d'un support magnétique, le danger le plus grave pour une disquette est représenté par tous champs magnétiques quelle que soit leur nature. Des aimants peuvent, bien sûr, effacer le contenu d'une disquette, mais aussi toute autre source de rayonnement directe ou indirecte. Le moniteur ou le téléviseur, les moteurs électriques, les transfos, les cables avec des courants intenses ou signaux à haute fréquence, etc... sont toutes des sources de danger pour vos disquettes. Attention donc où vous les placez, soit quand vous les rangez, soit quand vous les posez temporairement.

Le deuxième ennemi des disquettes, tel que pour les drives, c'est la poussière. Celle-ci a un pouvoir abrasif qui peut *dégrader* la surface de la disquette jusqu'à compromettre sa capacité de retenir le signal magnétique.

La surface d'une disquette est très délicate. Il ne faut jamais compromettre sa propreté. Il ne faut pas toucher la surface avec les doigts. Pour la même raison il faut éviter des accidents tel que de renverser du café sur vos disquettes. Je cite intentionnellement ce cas car il paraît qu'aux Etats Unis celui-ci (*spills* of coffee) représente plus de 50% des raisons de défaillance (accidentelle) des disquettes!

Quant au stockage de disquettes, quand vous ne vous en servez pas, en plus des précautions déjà citées (attention aux champs magnétiques, poussière, etc.), il faut leur éviter une chaleur excessive (attention au rayonnement du soleil) ainsi que les trop basses températures. Une bonne plage de securité se situe entre 5 et 55 degrés.

Il y a un autre ennemi, vicieux, presque invisible mais pourtant très dangereux qui atteint à la santé de vos disquettes: la fumée! (Ah, oui... je sais bien que je vais me faire haïr par mes Amigàdos fumeurs qui vont dire que c'est impossible que la fumée soit dangereuse pour les disquettes; et pourtant...). Voici l'explication technique: une cigarette en aspiration brûle à très haute température; la fumée qui se lève tout de suite après est tellement chaude au point d'être fortement ionisée et acquère ainsi une charge électromagnétique importante.

De ce fait la fumée s'accroche très facilement à toutes surfaces ayant une charge électrostatique et/ou magnétique; tel que *par exemple* la surface magnétique d'une disquette. A ce point là, il faut considérer que *la fumée*, aussi impalpable qu'elle soit, est tout de même un ensemble de *cendres* sous forme de micro-particules *fortement abrasives* qui, une fois accrochées à vos disquettes, commencent un bon travail de "polissage" sans compter les possibles décharges électrostatiques dûes à la ionisation des particules!

Alors, mes cher(e)s Amigàdos, si vous ne tenez pas à votre santé, songez au moins à celle de votre Amiga et de vos disquettes. Après tout, ne l'oubliez pas!, l'Amiga is *the first female computer* et pour la bonne règle, même si je risque de paraître un peu démodé, je suis d'avis qu'on ne devrait pas fumer en présence d'une dame!

Micro-News

IBM a commencé à livrer en quantité son nouveau minicomputer **AS/400** connu aussi sous le nom de "**Silverlake**".

Reflection Technology aurait mis à point un écran d'ordinateur de la dimension d'un timbre-poste. La définition et la netteté des informations serait comparable à celles d'un téléviseur 12 pouces. (En proportion de la distance de visualisation.)

AT&T a décidé de mettre à disposition de ses clients un programme ultra performant pour la résolution des problèmes de programmation linéaire; notamment dans le domaine des transports, du traitement du pétrole, etc. Il peut résoudre des problèmes extrêmement complexes face auxquels même les ordinateurs les plus rapides au monde s'avéraient incapables. Mis au point par le génie mathématique **Narendra Karmarkar,** il peut être exploité par un ordinateur spécialement conçu qui s'apelle **KORBX** dont le prix a été fixé à 9 (neuf) millions de dollars.

Texas Instruments a commencé la livraison de sa "super-chip". Il s'agit d'un microprocesseur 32 bits à architecture RISC capable de 100 millions d'instructions par seconde (MIPS), plus rapide donc que la plupart des *mainframes*.

Express Paint vient d'annoncer la **version 2.2.12** de son programme graphique avec lequel on peut réaliser des images plus grande que l'écran et les imprimer en **PostScript**.

Broderbund a déjà commencé la commercialisation de **Fantavision** pour **Amiga**. Tout en étant une adaptation du programme sorti à l'origine pour l'Apple II (et avant déjà adapté pour d'autre machines) cette nouvelle version Amiga exploite bien les possibilités de la machine. D'autres programmes de Broderbund devraient être bientôt adaptés sur Amiga.

Ameristar annonce la disponibilité de son International Package pour **Amiga 2000**. Ce système permet la connexion sur réseau **Ethernet** par moyen du système NFS (Network File System) développé par SUN Microsystems et adopté par plus de 100 fabricants divers. Avec ce système l'AMIGA peut dialoguer avec des stations de travail Apollo, Sun et Vax, l'environnement Unix ainsi que d'autres micro-ordinateurs tel que IBM-AT et MAC II. Le prix est inférieur à 900 dollars.

NewTek a envoyé gratuitement à tous les possesseurs enregistrés de **DigiView** sa première édition de "**NewTek Times**". Il s'agit d'une publication de 8 pages toutes en couleur où l'on trouve plein de renseignements sur les produits NewTek ainsi que des petites astuces pour mieux exploiter les possiblités de leur digitaliseur vidéo. L'on y trouve aussi l'annonce de la constitution de leur club d'utilisateurs: "**Cool Friends of NewTek Club**".

New Laser Times est le nom d'une Newsletter réalisée 100% en PostScript avec **Professional Page. Gold Disk** l'a envoyée gratuitement à tous les possesseurs enregistrés qui ont acheté leurs produits.

Merci les lecteurs

J'ai déjà eu l'occasion d'écrire, dans l'un de mes premiers articles, que je suis plutôt timide. Pour cette raison quand je reçois des compliments (surtout publiquement) je me trouve immédiatement dans l'embaras.

Les lecteurs qui m'écrivent sont de plus en plus nombreux et, avec le courrier, même vos compliments se multiplient. En faisant force sur moi, je me suis dit que le moment de vous remercier publiquement est venu.

J'ai choisi presque au hasard, parmi toutes les lettres (plus de 200!) que j'ai reçu pendant le seul mois d'août, des extraits qui representent le "sentiment général" de mes lecteurs.

C'était aussi ma façon de remercier indirectement tous les autres lecteurs dont je n'ai pas publié leur lettres ou auxquels je n'ai pas (encore) eu le temps de répondre personnellement.

Je pense que les "passages" publiés dans cette page pourront être aussi motif de satisfaction pour Bruce Lepper et Rod Craig, Editeurs de A-news.

Merci à tout le monde.

Tout d'abord Bravo et merci à vous Madame (Cupertino) pour la patience de votre réponse téléphonique qui fit preuve d'une grande compétence.
Frédéric Etienne

J'ai grandement apprecié notre conversasion téléphonique. J'ai reconnu en vous en "pur" de l'informatique et un vrai amoureux de notre déesse AMIGA.
Thierry Martin

Un grand merci pour la qualité impressionant de votre "Support Amiga".
Patrick-Marc Rousseau

Merci mille fois pour votre newsletter et vos precieux conseils, continuez de nous emerveiller chaque mois avec A-news.
Alain Piednoël

A-news est une revue super car les articles qui y figurent sont non seulement captivants, mais traités avec un humour sans précédent. Bravo, c'est du bon boulot, continuez comme ça. Pour l'instant elle ne subit aucune concurrence...
Hervé Tisserand

Je... (nous!) tiens à vous feliciter pour vos articles et votre action (et vos services!) envers le domaine public et la cause AMIGA!
Eric Meunier
Yann Wassenhove

Je vous remercie une fois de plus pour votre gentillesse et votre compétence.
Enzo Custodero

... j'ai pu constater que votre attitude ouverte et généreuse n'etait pas monnaie courante! Je tiens donc à vous en remercier chaleureusement.
Catherine Rigault

Je profite de cette commande pour vous feliciter de tous les articles que vous avez publiés (je veux parler de votre CAN). Et surtout, une grande ovation à A-news qui fait vraiment honneur à l'Amiga (et que je trouve superieur à..).
Jean-Philippe Sort

J'ai bien reçu les disquettes que vous m'avez envoyé. Ce sont, j'ose le dire, de veritables petits trésors. Le service que vous assurez est de plus irreprochable et je vous en félicite.
Michel Marie

Votre Cupertino's Newsletter est toujours plus interessante, ex: ds le N.o 4 d'A-news l'article "printer-control" m'a beaucoup aidé, car...
Franz Epineuse

Continuez à faire tout ce que vous faites actuellement pour l'Amiga, c'est GENIAL!
Frédéric Botton

Look and Feel

Le monde informatique est au courant des actions juridiques intentées par Apple Computer contre Microsoft et Hewlett-Packard.

La portée (et la base) de l'action est telle que même les "applistes" les plus fanas, ainsi que la presse normalement favorable à Apple ont manifesté plus ou moins ouvertement leurs critiques pour cette action.

A la base il y a le fait que la maison Apple désire défendre son domaine en soutenant que son *interface utilisateur* à base de souris, icônes et menus déroulants ne doit pas être imitée.

Surtout l'affichage à l'écran est à la base de la discorde car c'est l'impacte optique et l'impression que l'utilisateur en reçoit qui ferait décider ce dernier à acheter un produit Apple plutôt qu'une autre marque. C'est cette impression d'ensemble que les américains définissent "look and feel" et qu'Apple désire protéger (à tort ou à raison).

N'est pas ici le lieu pour formuler des opinions en faveur ou contre la position d'Apple. Tout simplement c'est peut être le cas de rappeler que la gestion d'un ordinateur à base de souris et d'icônes a été mise à point par Xerox dans son centre de recherches avancées de Palo Alto en Californie, bien avant la naissance même d'Apple.

La simple raison pour laquelle je parle de tout ça est que bien des lecteurs m'ont demandé pour quelle raison Apple n'a jamais attaqué Amiga. Cette machine aussi exploite le système à base de souris, icônes et menus déroulants. (Sur ce dernier point n'oublions pas qu'Apple a "emprunté" de l'Amiga le système de menus en cascade...).

Très sincerement je ne le sais pas, même si je pourrais formuler plusieurs *hypothèses* qui portent sur des raisons juridiques, de marketing et d'opportunité; de *timing* même. Il suffit d'attendre pour connaître la suite.

Entretemps, pour vous montrer jusqu'à quel point certaines *"prises de position"* pourraient être ridicules, je vous fait part d'une suite inattendue de cette "affaire". En effet, d'après John Faust (voir RoboCity News 4/4 page 20) il paraît qu'une importante organisation de prostituées américaines (nommée COYOTE) aurait intenté une action juridique contre Apple Computer pour leur avoir "volé" le terme "*look and feel*"! (La première fois qu'il vous arrive de croiser une super belle p... cherchez la traduction appropriée de "look and feel" et dites-moi si elles ont tort. A propos: dans le doute, touchez pas à la souris... vous pourriez être trainés en justice!)

N.B. Look and *fill* veut dire toute autre chose...

Anny Funny

Il paraît qu'Anny Funny a remporté un beau succés personnel parmi les lecteurs d'A-news.

Plus d'un lecteur m'a fait remarquer qu'il était bien temps d'avoir une signature féminine dans nos pages, d'autant plus que j'étais le premier à dire que l'AMIGA est "the first female computer".

D'autres, plus curieux, m'ont demandé si Anny Funny existe vraiment et si c'est véritablement une femme!

Mes cher(e)s Amigàdos, la reponse aux deux questions est "OUI"!.

Il suffit de la croiser dans la rue pour se convaîncre qu'Anny Funny est bien de sexe féminin.

Dommage que celle-ci soit une revue d'informatique et non pas du *genre* PlayBoy; je suis convaincu qu'elle serait la Play-Mate du mois.

Amigalement Vôtre

Le nombre de lecteurs de A-news qui n'ont pas (encore) l'Amiga augmente de jour en jour. La plupart d'entre eux m'appellent pour avoir mon avis et il me demandent s'il est bien d'acheter l'Amiga plutôt qu'une autre machine. Etant donné qu'une machine supérieure (dans le sens absolu du terme) n'existe pas, mon conseil est de choisir un ordinateur qui puisse au mieux satisfaire vos exigences personnelles qui, évidemment, peuvent être différentes d'un individu à un autre. Moi, je ne vous conseillerai pas car je risquerait de mélanger "le sentiment et la raison". Cela dit, je tiens à préciser que je ne céderai pas à l'insistance de ceux qui me demandent de comparer l'Amiga à d'autres ordinateurs. Si vous voulez vous faire haïr par une femme comparez-la avec une autre! L'Amiga, the first female computer, tel qu'une femme, n'importe quelle femme, ne se compare pas; tout simplement on admire sa splendide et unique supériorité.

AMIGAlement Vôtre,

- Giorgio Cupertino -
Certified Amiga Developer

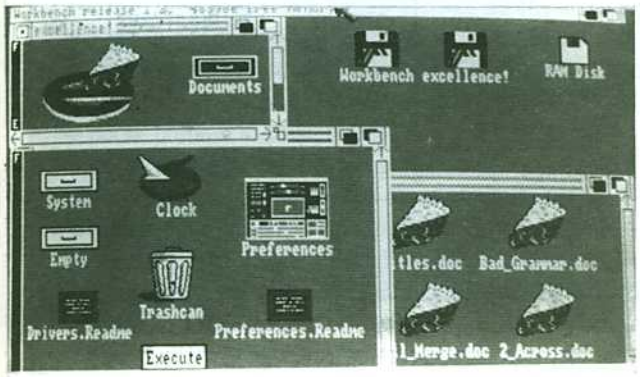
Credits: Cette Newsletter est quasi totalement mise en page sur **AMIGA** avec **Professional Page** et imprimée sur un **Apple LaserWriter PostScript**. La première page et les annexes sont réalisés avec un **Apple IIc** avec **FullText** et imprimés sur une machine à écrire **Triumph** à marguerite, avec ruban de polyéthylène, par l'intérmediaire d'une interface **ADLER**. L'en-tête est préparée sur AMIGA avec **PrintMasterPlus**, imprimée sur matricielle **EPSON** et photocopiée, pour le *master* final, avec une **Nashua**. Dans le processus n'intervient aucun procedé de *collage* (couper-coller) manuel. Le tout avec une très grande aide et beaucoup de patience de la part de ma femme et de quelques amis.

Je désire remercier tout spécialement le magasin **Gloria** à Monte-Carlo pour m'avoir toujours mis à disposition sa LaserWriter à n'importe quel moment et sans limite de temps. (Merci Marzio et Patrick!)

LE TRAITEMENT DE TEXTE PAR *EXCELLENCE*

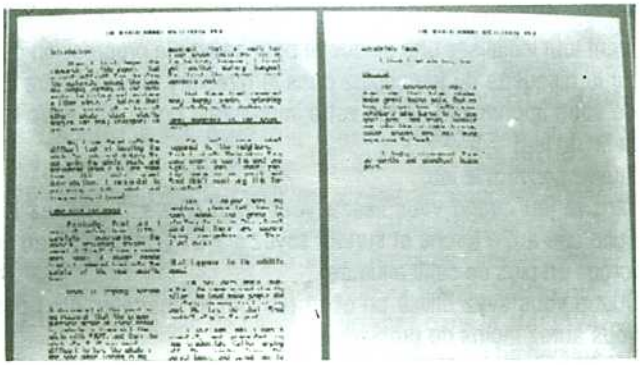
Après Scribble, Micro-System revient en force avec Excellence. Mi-traitement de texte, mi-P.A.O, ce logiciel semble se hisser parmi les plus performants dans ce domaine sur AMIGA. Excellence, tout comme Prowrite de New Horizons, marque le pas décisif en apportant tout un environnement graphique permettant une adaptation aisée des utilisateurs les plus novices.

Nous découvrons la traditionnelle page d'écran avec règle graduée. Le menu "paragraph" a été supprimé et remplacé par une suite de petites icônes greffées à la règle. Celles-ci représentent toutes les fonctions de ce menu, comme : aligner à gauche, à droite, centrer et enfin la fonction flush (alignement des deux cotés). De plus, 2 petits icônes servent à distancer ou à rapprocher les lignes entre elles, de 1 à 49.



En parcourant les menus, nous nous apercevons de leur richesse. Et certains s'avèrent inédits. Notamment la fonction "page preview" offre la visualisation de la page entière, la fonction "Préférences" permet la sélection des couleurs directement dans le programme et vous permet d'afficher jusqu'à 8 couleurs simultanément. Le menu "Format" nous offre une multitude de fonctions, allant de l'insertion de pages, jusqu'au remplacement direct du dernier mot marqué, de la dernière ligne, du dernier paragraphe, en passant par l'insertion de l'heure, de la date, d'une moitié de page, l'insertion d'un titre en haut ou en bas de page, de notes... Quant à la fonction "View", elle nous permet de supprimer la règle graduée ainsi que la restituer. De plus, il est possible grâce à l'instruction "Show Markers" de voir apparaître toutes les marges, les espaces réservés aux titres en haut comme en bas de page, en pointillés. Ils sont modifiables à souhait avec les préférences incluses dans "Page Setup". Dans ce cas, il vous est possible de préparer toutes vos maquettes en les visualisant sur l'écran.

A ce propos, nous nous apercevons bien qu'il est possible d'utiliser Excellence comme logiciel de traitement de texte et de P.A.O. Il réunit les deux. Grâce à son paramétrage (en colonnes, lignes, entêtes...), les différen-



tes couleurs que l'on peut adresser aux caractères comme à la feuille, grâce aux images que l'on peut charger et aux fonts (+ de 150 avec Zuma Fonts) que l'on peut utiliser, grâce au dictionnaire inclus, au spelling checker, au glossaire, aux macros commandes, à la césure automatique, à l'index et à la recherche de synonymes, d'homonymes, Excellence peut se déclarer comme l'un des softs les plus puissants en traitement de texte (le tout en anglais, pour l'instant) et loin d'être ridicule en P.A.O (j'entends par là, mise en page plus appétissante). De plus, ce traitement accepte toute image IFF puisqu'il est lui même en IFF. **Mais il ne peut être utilisé avec 512 Ko.**

En conclusion, vous comprendrez que Micro-Systems a réalisé un Excellent produit. Néanmoins, à l'avenir, serait-il préférable d'orienter le traitement de texte vers des applications plus du domaine de la P.A.O (inutile pour une secrétaire) ou de le perfectionner et le développer vers un traitement très approfondi des textes et de la rédaction afin de pouvoir ensuite les importer dans des logiciels de P.A.O spécifiques, eux aussi plus compétents.

Son prix en Grande Bretagne: £ 199.

Arnaud.D

FICHE TECHNIQUE

PRESENTATION	87/100
FACILITE UTILISATION	63/100
VITESSE	79/100
PRISE EN MAIN	55/100
FINITION	50/100

Anny Funny

Anny Funny a une passion secrète: les jeux sur ordinateurs. Vraie virtuose du Joystick (on a quasiment l'impression que celui-ci s'anime entre ses mains) Anny Funny montre rapidité et intelligence, maîtrisant ainsi les jeux d'arcade les plus "addictives" et les "aventures" les plus mystérieuses. Chaque mois elle nous présentera un jeu choisi pour son originalité et qualité de finition.

SHADOWGATE

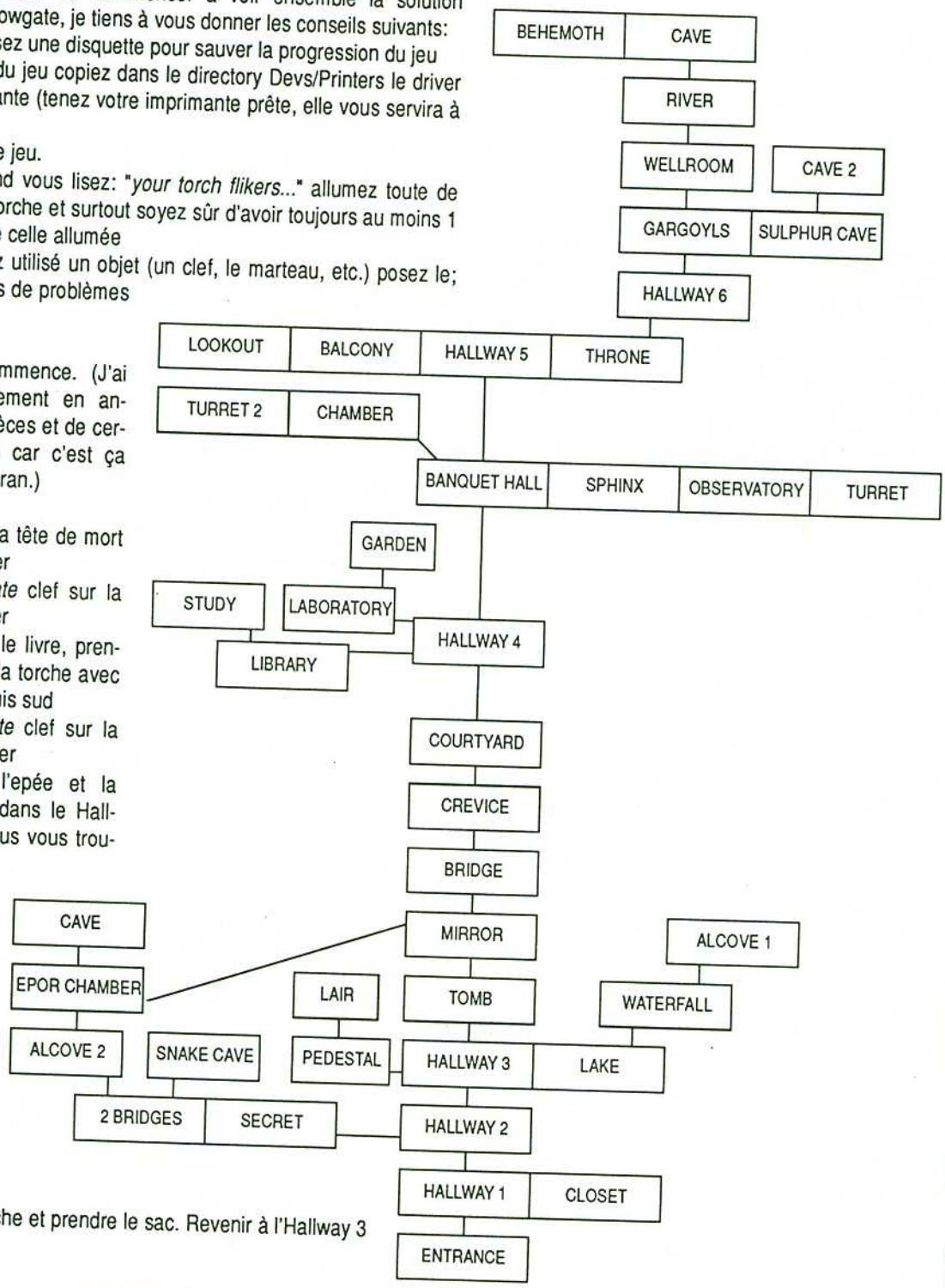
Shadowgate est un très beau jeu d'aventure de Mindscape qui a déjà été présenté dans A-news #2 à la page 33.

Même si ce jeu n'utilise que la souris il est assez complexe, j'irai donc vous prendre par la main pour vous conduire pas à pas jusqu'à la solution du mystère..., mais avant de commencer à voir ensemble la solution complète de Shadowgate, je tiens à vous donner les conseils suivants:

- avant tout initialisez une disquette pour sauver la progression du jeu
- sur la disquette du jeu copiez dans le directory Devs/Printers le driver de votre imprimante (tenez votre imprimante prête, elle vous servira à la fin du jeu)
- sauvez souvent le jeu.
- dans le jeu quand vous lisez: "*your torch flikers...*" allumez toute de suite une autre torche et surtout soyez sûr d'avoir toujours au moins 1 torche en plus de celle allumée
- Quand vous avez utilisé un objet (un clef, le marteau, etc.) posez le; vous aurez moins de problèmes de place.

Maintenant on commence. (J'ai laissé intentionnelement en anglais le nom des pièces et de certaines commandes car c'est ça que vous lirez à l'écran.)

Entrance *Operate* la tête de mort - prendre clef - entrer
Hallway 1 - *Operate* clef sur la porte du fond - entrer
Hallway 2 - Ouvrir le livre, prendre la clef, prendre la torche avec les deux anneaux puis sud
Hallway 1 - *Operate* clef sur la porte de droite - entrer
Closet - prendre l'epée et la fronde - Retourner dans le Hallway 2 puis Nord, vous vous trouverez dans la **Hallway 3** - aller à EST vous trouverez le **LAKE** - aller à Nord vers le **WATERFALL**. Ici ramasser un caillou aller sous la cascade (cliquez sous la cascade, on ne voit pas cette entrée) Dans l'**ALCOVE1** - *operate* le rocher de gauche et prendre le sac. Revenir à l'Hallway 3 puis aller à ouest.

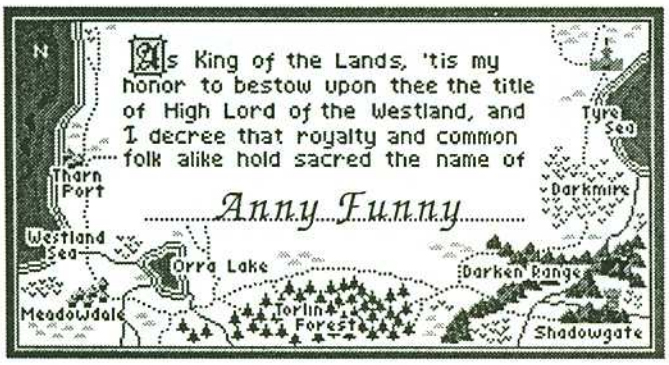


Pedestal Room - ouvrir le sac, mettre la gemme blanche dans le trou à côté de la porte et prendre la boule de cristal. Aller à Nord. **LAIR** - prendre avant tout le Bouclier, après le marteau le casque et la lance revenir dans le **Hallway 2** (mettre le casque). *Operate* la pierre plus claire en bas à gauche du mur de fond, entrer dans le passage secret.

Chamber(*secret*) prendre la fleche en argent, operate la torche de gauche entrer dans le passage vous arriverez au **2Bridges Room** - prendre une tête de mort - aller sur le pont en pierre (celui de gauche) vous arrivez dans l'**ALCOVE2** - allumer la torche aux 2 anneaux, operate la torche sur le spectre, revêtir le manteau, NORD

CHAMBER(EPOR) *operate* sur le mur du fond, entrer dans le passage qui s'ouvre: **CAVE** - placer la gemme bleu dans l'emplacement sur le sol, prendre le parchemin, revenir dans la chambre Epor. Dire le mot EPOR à la corde, monter. Vous arrivez dans la **Mirror Room,** d'ici en faisant le parcours Sud, Sud, Est revenir au **Lake,** mettre la boule de cristal dans le lac, prendre la clef au skelette, *operate* torche sur le lac, reprendre la boule de cristal, revenir à la **MIRROR Room** - *operate* le marteau sur le miroir du milieu, *operate* la clef du skelette sur la porte, prendre le balai, entrer dans la **BRIDGE** room, mettre la boule de cristal dans le feu puis aller à Nord au **CREVICE**: *operate* la lance sur le gnome. Nord **<COURTYARD>** *operate* le caillou dans la fronde, *operate* la fronde sur le cyclope, *operate* la manivelle du puits, prendre le gant dans le seau, mettez le gant. Nord **<Hallway4>**, West (première porte à gauche) **<LIBRARY>**. Ouvrir tiroir du bureau, prendre les deux parchemins et la clef, mettre la gemme rouge dans le trou sur le mur du fond, entrez. **STUDY** - prendre le soufflet, ouvrir les deux parchemins et les examiner. *Operate* Terrà Terrakk sur le globe, prendre le contenu du globe revenir au **Hallway 4**.

Entrez dans la deuxième porte de gauche **<LABORATORY>**, *operate* sur la poignée de la pierre au sol, prendre le fer à cheval, prendre l'eau bénite, aller à est **<GARDEN>** et prendre la flûte dans la fontaine, *operate* la flûte et prendre la bague. Revenir à la **Hallway4** (Conseil: posez ici le balai, le soufflet, et le fer à cheval. (Ils ne servent que pour les questions du Sphynx; vous irez chercher l'objet qu'il vous faut au bon moment.) Allez à Nord **<BANQUET HALL>**. *Operate* torche sur le tapis rouge prendre clef, *operate* sur les trois portes les 3 dernières clés trouvées et les ouvrir. **SAUVER!** EST **<Sphynx Room>**, UP, repondre au Sphynx; voici les objets à donner au sphinx, selon la demande:



"Eyeless tho..."tête de mort (elle est dans la librairie)
"First I was burnt..." fer à cheval
"Long neck..." le balai
"It has towns..." carte de jeu (je ne l'ai pas trouvée)
"I at fires..." soufflet
"If you look at me..." miroir (il est dans le *Banquet Room*)

Si vous n'avez pas le bon objet, faire *LOAD game* et choisir celui sauvé avant d'arriver au Sphinx; la question posée pourra être différent car il s'agit d'une fonction aleatoire (*random*).

Une fois donnée la bonne reponse, UP **<OBSERVATORY>**, prendre l'étoile sur le plan du fond, ouvrir le plan, prendre le bâton, prendre le parchemin, UP **<TURRET>**. *Operate* la flêche en argent sur la fille, prendre la pointe revenir au *Banquet Room*. Entrez dans la porte en haut à gauche **<CHAMBER>**. Bouger le cor, *open* l'eau bénite, *operate* l'eau sur le molosse. Prendre le cor, monter **<TURRET2>**. *Operate* étoile sur la bête, prendre le talisman, revenir au *Banquet Room*. Allez à NORD (porte en bas) **<HALLWAY5>** puis WEST **<BALCONY>**. Mettre le bâton (celui de l'observatoire) dans le trou et prendre le bâton qui surgira du sol. West **<LOOKOUT>** prendre le sac de gauche. Revenez dans le *HALLWAY4* et posez vos objets sauf: 2 torches, le parchemin "*Ulterior Humanum*" et le bâton du *Balcony*. Revenir en arrière jusqu'à la **<2BridgesRoom>**. Poser tout sauf la torche allumée et le bâton. Allez sur le pont de droite, **<SNAKE CAVE>**. *Operate* le bâton sur le serpent, prendre le trident, revenir au 2BridgesRoom et reprendre tout ce qu'on a posé. Retourner dans la **<MirrorRoom>**, Sud **<TOMB>**, ouvrir la première tombe à droite, *operate* torche sur la momie, prendre le sceptre. Retrourner au **<CREVICE>**. *Operate* le parchemin (*Ulterior Humanum*) sur vous même. Revenir au **<HALLWAY4>** (personne ne peut vous voir, vous êtes invisibles), puis à gauche dans la librairie et prendre le livre et les lunettes. Est, reprendre tous les objets. NORD, EST: **<THRONE ROOM>**. *Operate* le panneau de droite, mettre la bague dans le trou, mettre le sceptre dans la main du roi, entrer dans le passage sous le trone. **HALLWAY6** - aller à NORD **<GARGOYLS>** puis à EST **<SULFUR ROOM>**. Mettre les lunettes, lire le livre, *operate* le livre sur la statue, NORD **<CAVE>**. *Operate* la manette de droite, puis du milieu, puis encore de droite, prendre la sphere et aller au Gargoyls. *Operate* "*Instantum Illuminaris*" sur *Gargoyls*. NORD **<WellRoom>** *operate* levier, ouvrir le sac, mettre la monnaie plus grande dans le puits, descendre. **<RIVER>** *Operate* le mallet sur le gong, *operate* une pièce de monnaie sur le squelette, aller sur le raft. *Operate* le talisman dans le trou sous l'epée, *operate* le cor, *operate* la pointe sur le trident, *operate* la sphére sur le trident. West **<BEHEMOTH>**, *operate* le Trident sur le monstre.

C'est gagné. Entrez votre nom sur le parchemin et imprimez-le! Vous aurez ainsi un souvenir tangible de cette belle aventure!

Puisque je n'ai pas résolu toute seule cette aventure compliquée je désire partager le mérite avec mon ami Carlo car, sans son aide, je ne serai jamais arrivée au but du mystère. (Merci encore Carlo!).

Anny Funny

BABA-News

l'équipe au grand complet

De gauche à droite debout : Jérôme, le toqué des buggués; le cas très spécial Sébastien.C ; Johnny la moustache ou encore le grand chef Sioux; Arnaud, l'Américano-maquetto-rugbymano-journalo...bref, l'homme à tout faire; Castoone le photographe touriste Hawaïen: toujours un déclic de retard.

De gauche à droite assis : David et Laurent , les frères aventuriers; Gilles, l'explorateur fou d'histoires follement folles, et l'autre cas très spécial Sébastien.L .

Nous voici enfin! Après deux mois d'essai, nous nous sommes enfin décidés à rentrer "officiellement" dans **A-News**, *avec lequel nous entretenons des relations amicales. Notre but est de vous présenter mensuellement les dernières nouveautés, les tests de matériels divers, de jeux et d'outils professionnels, ainsi que de pouvoir recevoir vos trucs et astuces, vos critiques, vos articles... Amigalement...*

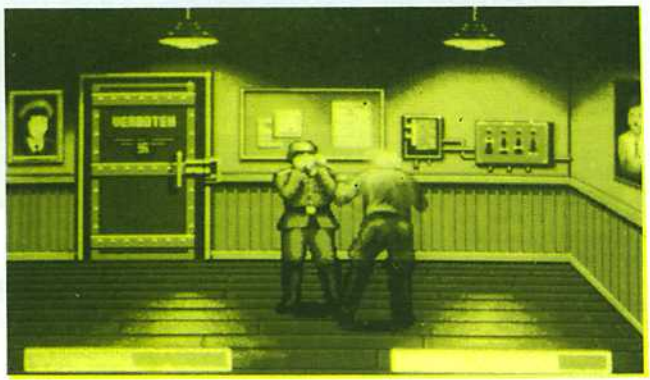
L'équipe BABA-News

ROCKET RANGER : LE TEST COMPLET

CINEMAWARE, après de longs mois d'attente, se décide enfin à sortir sa dernière création sur Amiga, j'ai nommé **ROCKET RANGER**. Qui n'a pas entendu parler de ce superbe soft, dans la lignée de *DEFENDER OF THE CROWN, THE THREE STOOGES*. Des mots tout cela, des mots, entrons à présent dans le vif du sujet!

PHOTOS CASTOONE

Nous sommes en 1940, les nazis viennent de déclencher la guerre, la plupart des pays d'Europe sont tombés. Au même moment, aux Etats Unis, le plus éminent scientifique du monde vient d'être enlevé par les Allemands. Une seule personne est capable

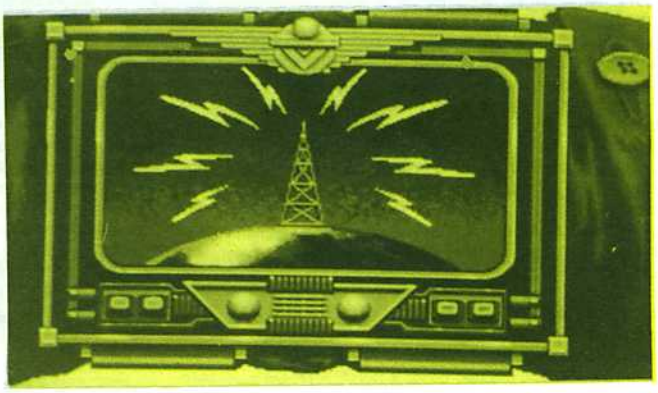


de déjouer les plans des diaboliques nazis, devinez qui? Zorro? Non, VOUS, le **Rocket Ranger**, (vous savez, ce bonhomme bizarre avec une fusée sur le dos que vous voyez dans tous les magazines depuis plusieurs mois). Dans votre base de Fort Dix aux EU, vous dirigez les diverses activités et couvertures de vos espions à travers le monde entier. Ceux-ci vous apprennent que les Allemands sont en train de mettre au point une arme diabolique sur leur base lunaire. Votre mission consiste à voler divers composants d'une fusée aux nazis, afin de reconstruire l'arme, et détruire la base lunaire!

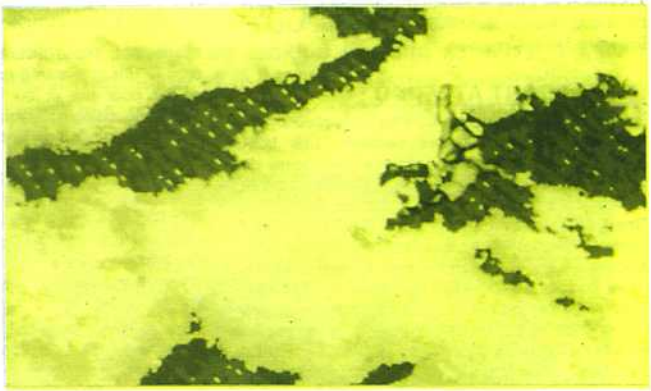
Le jeu présente deux aspects différents: la partie stratégique, visant à recueillir et traiter les informations transmises par vos espions, la partie action se composant de diverses séquences.

En vrac: décollage de votre héros, attaque d'un dirigeable, d'une escadrille de chasseurs, combat à mains-nues contre un garde, vol de lunarium au Pérou, au Mideast. Bien sûr, dans la tradition des softs de Cinemaware, il y a une belle à sauver. Cette fois ci , il faut secourir la fille du professeur aux griffes des Allemands qui en ont fait un cobaye pour leurs expériences, croyez-moi, elle vous en sera très reconnaissante!

Les graphismes sont fantastiques, les plus beaux qu'il m'ait été donné de voir sur Amiga, les sons digitalisés aussi purs et réalistes que variés, l'animation, carrément démente. La finition est impeccable, depuis la



présentation "Cinéma" jusqu'aux séquences humoristiques, par exemple lors de votre chute dans l'océan, faute de carburant. Seule ombre au tableau : la necessité de rechercher dans la doc les tables de déplacement (piratage oblige), et l'absence d'option de sauvegarde. Mais enfin, que demander de plus à un soft aussi démentiel. Surtout sachant que les programmeurs de Cinemaware se sont mis à plancher



sur un nouveau soft encore plus génial (chuut!).

Le jeux est livré sur deux disquettes et fonctionne indifféremment avec 1 ou 2 drives.

Félicitations pour ce nouveau chef-d'oeuvre aux géniaux programmeurs et graphistes qui ont eu le talent nécessaire (et il en faut!) pour réaliser ce soft. Inutile de vous dire que de ne pas l'acheter serait un crime. See you soon !

SEBASTIEN . C

- LE PAVE DES ULTRA-NEWS -

Cette rubrique mensuelle rassemble les toutes dernières nouveautés ainsi que les prochaines réalisations des sociétés du monde de la micro .Lisez, c'est vraiment du neuf, c'est pourquoi il n'y a pas de photos...

Tout d'abord notons avec plaisir que les rumeurs de la disparition de la société **Chip sont fausses.** Après *Voyage au centre de la terre* et ***Jeanne d'Arc*** avec lesquels cette compagnie nous avait offert tant de plaisir, nous nous attendions au soft dédié à l'Amiga et exploitant toutes ses capacités. Chip a permis de voir que les francais sont capables de réaliser des softs de qualités non issus d'une transposition ST maladroite mais exploitant une bonne partie des ressources multiples et puissantes de notre machine adorée. Malheureusement, **TopDown Development**, société montréalaise peu connue en Europe a fait faillite. Auteur de Footman et de divers autres jeux, TopDown était sur le point de sortir Rings, jeu en 3D se déroulant à l'intérieur d'un ordinateur. J'ai eu l'occasion de voir les premières photos d'écrans qui étaient tout simplement géniales... auraiit-elle été la victime du piratage ? Je ne pense pas. Certes, les compagnies de logiciels perdent ou plutot gagnent moins d'argent, mais le dit piratage se retrouve partout. Les profs dans les lycées font souvent appel aux photocopieurs pour recopier des chapitres entiers pour leur élèves. Il n'y a aucune différence entre le piratage informatique et le fait d'enregistrer la musique qui passe sur la bande FM puisque théoriquement vous devez des droits à la SACEM. On a trop écrit sur le piratage alors qu'il est en fait quasi inèxistant puisqu'il sousentend vente alors que seule la copie est realisée. Néanmoins, une distribution trop importante des softs copiés pourrait dégoûter les programmeurs et il serait alors temps de crier DANGER si l'on ne veut pas que notre machine disparaisse. Il y a une source de divertissements qui ne coûte pas cher: la programmation, et si vous faites vos propres jeux vous n'en serez que plus satisfait. D'autre part, les freewares sont de plus en plus abondants. Mais réjouissons-nous en constatant que des nouvelles boites de logiciels ouvrent partout. Aux Etats Unis: **Starvision et First Row** nous promettent des jeux d'une qualité exceptionnelle et en France, **Legend Software** fait ses preuves.

LE TEST TANT ATTENDU :

Eh oui, eh oui! Le voilà enfin. Il va vous révéler des merveilles jusque-là encore cachées. Les USA étaient jusqu'à présent une source importante de logiciels professionnels pour l'Amiga. Mais ils font aussi des jeux et qui plus est de très bonne qualité. **Cinemaware** nous prévoit après, **Rocket Ranger, Lords of the rising sun** que j'èspère pouvoir tester pour vous dans le prochain numéro. **Epyx** annonce après **Impossible Mission II** le palpitant **4x4 Off-Road Racing**, course de voitures aux paysages très colorés et à l'animation très fluide ainsi que **Summer Olympiad** très d'actualité en ce moment. On attend avec impatience **The Honeymooners** qui rappelle étrangement **The Three Stooges, The Twilight Zone** aux graphismes exceptionnels qui va nous faire connaître le frisson et la mort et **Prime Time** aux graphismes et aux sons très corrects qui nous montrent l'emprise de la télévision sur les jeunes américains, qui sont les tout premiers jeux de la société **First Row**. Mais le scoop est vraiment là avec les jeux de **Starvision** que je vais vous présenter maintenant. Tout d'abord, ***Starfighter One:*** vous êtes livrés à une bataille spa-tiale de premier choix. Le but, banal mais alléchant, est de sauver une magnifique princesse de sa captivité sur la planète Chrystal. Vous devrez voler de planète en planète pour récupérer 7 Chrystals qui la feront sortir d'un profond coma. Les bruitages ont été réalisés par un super studio spécialisé dans ce type d'échantillonages. Les sprites sont de la taille de ceux de **Streetfighter** mais avec une fluidité hors du commun. Les dessins à l'intérieur des bases sont très soignés et la 3D reste très présente au cours de cette aventure spatiale.

Après ceci, **Starvision** nous promet ***Snowberry***. Enfantin au premier abord, ce jeu est très amusant et captivant au possible. Vous êtes un ourson qui saute d'icebergs en icebergs pour trouver une quelconque nourriture. Les nombreuses couleurs nous rappellent ces dessins animés japonais qui distraient les tous petits devant leur télé.

Après ce petit jeu sympa, passons maintenant avec un super shoot'em up qui se prénomme: ***Twin Ranger.*** Je n'ai pas vu mieux dans le style, que ce soit dans les salles de jeux ou sur micros. Le but est simple et bien transmis à travers le titre. L'originalité réside dans le scrolling et le repère dans lequel on se place. En effet, vous pilotez un vaisseau en 3D muni de deux supers canons au plutonium dans 8 directions. Les décors sont sublimes, la musique ou plutôt les musiques réalisées avec le célébrissime soundtracker sont géniales tout comme les bruitages en stéréo qui viennent donner vie à ce jeu d'une toute nouvelle génération. Ce soft devrait être le meilleur jeu d'arcade en 1988. La conception est bien travaillée et les boutons de tir de vos joysticks vont en prendre un sacré coup.

Et ce n'est pas fini, la compagnie newyorkaise nous réserve encore un jeu tout à fait révolutionaire: ***Mega Pinball***. Vous disposez pour ce flipper de quatre graphiques au choix d'une résolution 640x380. Oui! vous ne rêvez pas. Le dessin est en 320x200. Le flipper se déplace en temps réel à l'écran. Le scrolling très fluide s'effectue en 8 directions et va en épater plus d'un. Vous avez droit à tous les bons gadgets du flipper vidéo synthétique: flippers, bumpers, tunels, sections de bonus... Vous avez en plus de tout ça quatre musiques sensationnelles tout comme les bruitages en stéréo. Ce flip va rayer de toutes les mémoires aussi étendues qu'elles soient ces prédécesseurs **Macadam Bumper et Pinball Wizard.** Si on fait le compte, cette société nous réserve quatre jeux déments qu'il va falloir absolument (j'ai bien dit absolument) acheter. Tant d'éloges !!! Il y en a qui vont croire que j'ai été payé par la société..

Maintenant, place aux antis-ST de premier ordre dont je fais moi-même parti. Du coté des USA, ca va mal pour eux, et leur machine connait un avenir très limité puisqu'il semblerait d'après des sources américaines que le **blitter intégré sur les ST** ne verra jamais le jour. Pire encore (ou mieux encore comme vous voulez) le prochain **Atari** ne sera peut-être **pas compatible avec les actuels ST.** Bonne nouvelle pour l'orgueil des amigaristes mais attention ce n'est pour l'instant qu'une rumeur. De toutes façons je vous tiens au courant dans le prochain numéro.

Pour ceux qui n'ont pas la patience d'attendre un mois vous allez pouvoir vous déchainer avec ***Electric Shock.*** Vous vous trouvez à l'intérieur d'un ST sur lequel vous allez pouvoir vous vanger! Il y a des jeux de sprites d'enfer et le scrolling verticalo-horizontal est très fluide. Normal, only Amiga makes it possible !!!

Continuons maintenant avec un jeu de chez **Reline.** Il s'agit de ***Graffiti Man***. Vous allez devoir dégueulasser tout un quartier avec une bombe de peinture rouge. Mais garre à la tôle car un policier vous guette... Les couleurs vives sont bien choisies, la musique entraînante nous donne du coeur à l'ouvrage même si c'est très t r è s dur.

Après **Sidewinder** qui avait fait suite à **Xenon** voici toujours dans la même série des tueurs fous du samedi soir, le beau ***foundation waste***. Tiré du ST ce jeu outre-atlantique est d'une très bonne animation. Les bruitages sont bien samplés et la musique de départ est très bien composée. Il y a peut être quelques couleurs supplémentaires sinon pas de gros changements. Le jeu se déroule latéralement et les tableaux sont très nombreux (je n'ai pas réussi à aller jusqu'au bout).

Toujours dans le même tiré testons ensemble ***Katakis***. Le jeu tient sur 2 disquettes. L'animation très rapide nous laisse apparaître un graphisme soigné. La musique du générique ainsi que les bruitages ont pour ma part une note de 10/10. Ce jeu est assez difficile mais ravira tous les connaisseurs d'arcade. Notons au passage que le score est sauvegardé et le lent chargement qui peut rebuter à la longue. Les possesseurs de 1 méga de mémoire ne seront pas avantagés puisque ce surplus de RAM n'est pas exploité.

UMS, édité par **Rainbird**, est maintenant disponible sur Amiga. Ressemblant à **Balance of Power**, ce jeu procure une haine et un apport tactique et stratégique tout à fait surprenants. Les graphismes ne diffèrent pas de la version. En fait ce jeu serait bon sur n'importe quelle machine puisque le concept ne réside pas dans les capacités du micro utlisé.

Place maintenant à ***Gone Fishing***. Les amateurs de pêche vont êtres comblés car c'est à ma connaissance le premier soft du genre sur Amiga. Le principe est le même que dans **Ports of Call.** Le graphisme est bien soigné mais les bruitages quasi-inexistants (chut on pêche !!!). Vous partez avec un capital de départ que vous devez répartir intelligemment en hamecons, leurres, bateaux... Ce jeu est très bien réalisé et montre que tout est possible sur un micro, même la patience.

Il est presque temps de se quitter mais avant j'aimerais vous parler d'un jeu francais: il sagit d'***Action Service*** distribué par **Cobra Soft** (vous vous souvenez, ceux qui avaient vendu les droits de leur super na-vet **Murder on the Atlantic** à une boite américaine). Ne voulant pas nous envoyer une préversion, vous n'aurez donc pas de photos d'écran. Mais de toutes façons si vous voulez savoir comment il est, allez donc jeter un oeil dans la rubrique d'une revue Atari. Le jeu programmé en C devrait être transcrit sur l'Amiga le plus fidèlement possible de l'Atari. On va quand même exploiter le blitter mais selon la société, la programmation de sons sur notre machine adorée est assez complexe !!! Ou va-t- on ? De nouvelles boites qui se consacrent à faire tourner des softs d'ST sur Amiga sont impardonnables et salissent l'image de marque de l'Amiga. Ils feraient mieux de passer leur temps a programmer un émulateur ST !!!

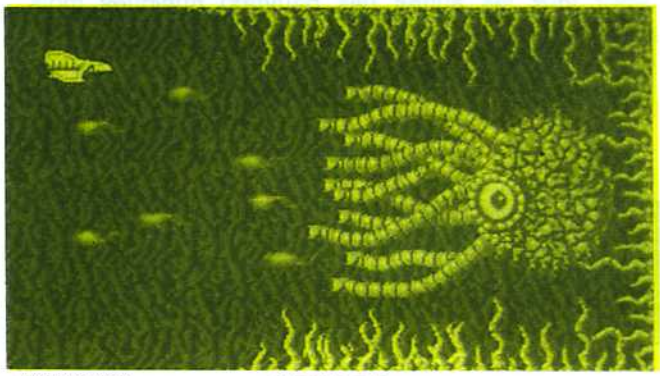
Voilà, voilà, j"espère que cela vous a bien renseigné au sujet des prochaines nouveautés.
En attendant, je vous donne rendez-vous à la semaine prochaine, euh, excusez-moi, au mois prochain pour la très chaude rubrique "LE PAVE DES ULTRA-NEWS(c'est pas ma faute monsieur Bruce Lepper, je croyais écrire pour TINTIN !!).

de nos envoyés permanents:
FABRICE BOUCHER
HUGO TESSIER

A-NEWS
LE JOURNAL DES HOT-NEWS AMIGA®

- AVANT PREMIERE - AVANT PREMIERE -

Ce mois-ci, beaucoup de nouveautés. De l'arcade à la simulation en passant par la réflexicn, ces news sont intéressantes. Alors, faites votre choix...



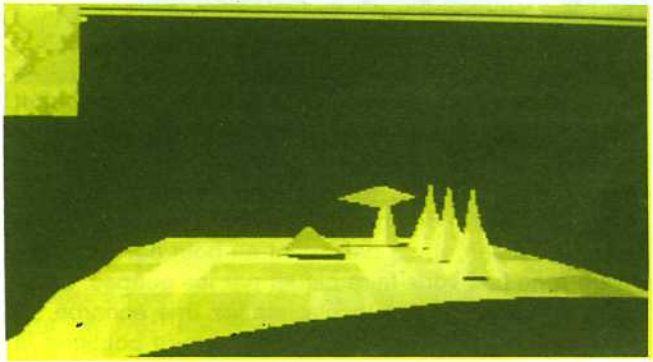
PHOTOS CASTOONE

MENACE

Menace est un jeu d'arcade dans lequel vous dirigez un petit vaisseau dans des galeries souterraines. Vous devrez détruire tout ce qui se présente à vous. Il y a des gros sprites bien animés. Merci CoConut.

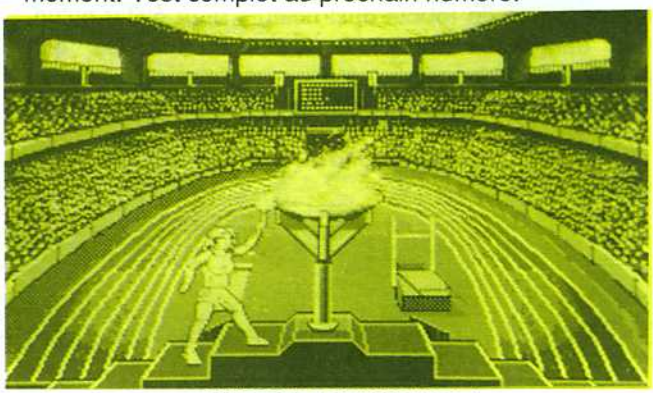
SCRABBLE

Scrabble est un jeu éducatif pour les intellectuels et les autres...Son but, je ne vous le dis pas, je suis sûr que vous l'avez deviné. Même s'il est plus dur de se concentrer devant un écran, ce jeux reste attirant.



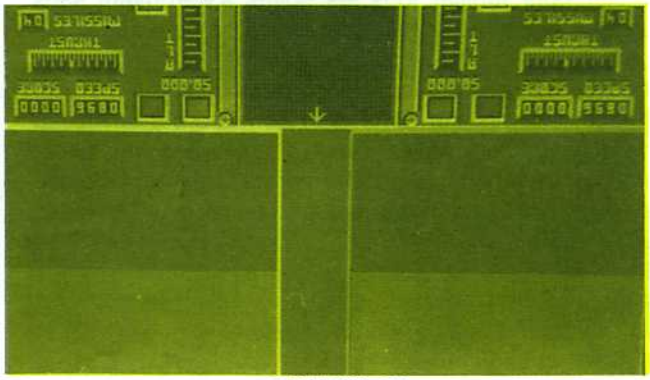
VIRUS

Virus, ah! quel drôle de nom pour cette simulation style ARCHIMEDE. Assez dur à prendre en main, mais une fois la souris bien dirigée, vous pourrez savourer les délices de la 3-D en plein, temps réel. Une carte vous renseigne sur votre position à tout moment. Test complet au prochain numéro.



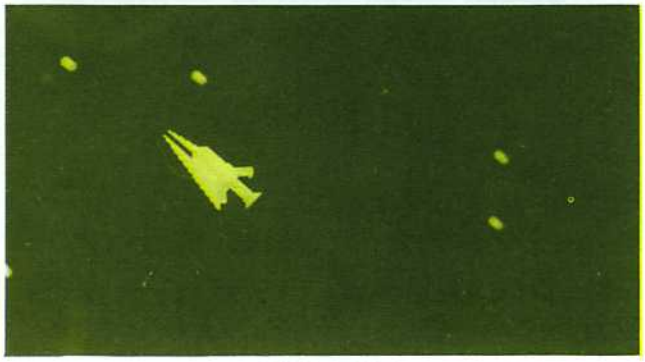
SUMMER OLYMPIADE

Summer Olympiade, très d'actualité sort ce mois-ci. Plusieurs épreuves vous attendent comme le tir, les haies, le plongeon ect... Malgré une animation moyenne c'est pas mal. Merci CoConut.



SKYCHASE

Skychase est un nouveau simulateur de vol en 3-D fil de fer, et, malgré un tableau de bord simpliste, l'animation est fluide et le jeu intéressant. Néanmoins le simulateur new génération n'est pas celui-là, car il reste pas mal de défauts.



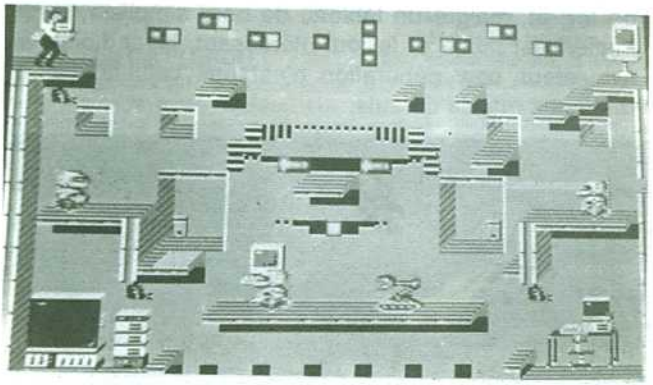
WHIRLIGIG

Whirligig est un jeu spacial avec scrolling multidirectionnel. Vous dirigez un vaisseau et vous devez détruire les ennemis qui vous assaillent.

IMPOSSIBLE MISSION II

C'est encore à vous, célèbre agent secret, qu'une mission de la plus haute difficulté a été confiée.
En effet, vous devez pénétrer dans huit tours différentes peuplées de robots destructeurs pour éviter qu'un fou dangereux mette à feu des missiles qui détruiraient le monde.
Chaque tour comporte un grand nombre de salles à

visiter pour fouiller tous les objets s'y trouvant sans tomber entre les griffes des robots omniprésents. De plus pour changer de tour vous devez impérativement trouver les codes d'accés des portes blindées.
Impossible mission porte bien son titre car le niveau de difficulté est assez élevé. L'animation est fluide, mais en revanche, le graphisme est largement éloigné des capacités de notre Amiga. Uniquement pour les nostalgiques du C 64. La musique est bien, sans plus. Les bruitages sont parfaitement adaptés à chaque situation; ainsi quand le personnage tombe, nous avons droit à un cri d'horreur digitalisé. Il en est de même quand l'agent secret se cogne contre le plafond.
Il est très regrettable, tout de même, que chaque fois

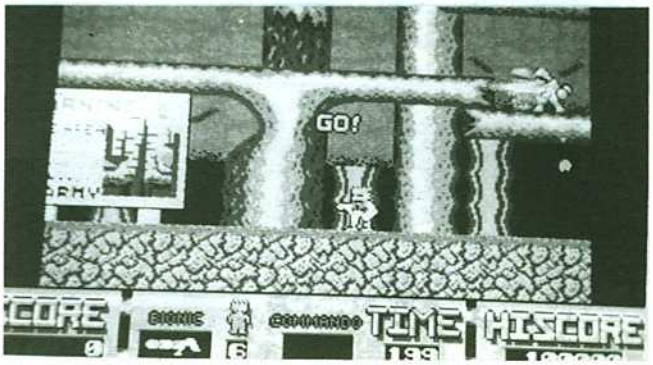


que le personnage change de salle le soft s'arrête quelques secondes. Ces coupures sont aussi agaçantes que répétitives.
En conclusion, IMPOSSIBLE MISSION 2 est un must des jeux d'action mais à réserver aux inconditionnels du genre.

Pour BABA-News:Thierry.A

BIONIC COMMANDO

Les adeptes de l'arcade seront comblés par cette bonne adaptation d'US GOLD sur laquelle vous retrouverez les sensations de la machine de café. Pour tous les autres (les pauvres) quelques mots d'explication. Votre héros est un hybride mi-homme, mi-robot. Il possède tous les avantages de notre chère race, avec en plus un bras bionique. *Qu'est ce qu'c'est cette bête là* se demandent déjà ceux qui ne connaissent pas la série télévisée super Jaimie. On récapépette depuis le bédut.
Quel avantage a donc ce chèr personnage me direz-vous: eh bien, il a un bras bionique (pour ceux qui n'ont toujours pas compris, relisez quelques lignes plus haut) qui lui permet de projeter un filin qui s'accroche à tous les obstacles pour ensuite s'y hisser. Vous saisissez ? (ceux qui n'ont toujours rien compris adressez-vous au psychanaliste le plus proche (si vous ne connaissez pas le chemin demandez-le à un atariste).

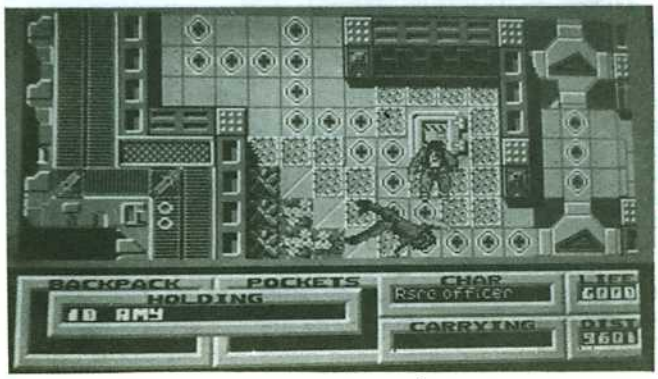


En plus de toutes les caractéristiques de votre héros citées plus haut, il faut signaler qu'il fait partie de l'élite d'un commando entraîné pour les missions les plus périlleuses. Le jeu se déroule sur plusieurs tableaux. Il n'y a pas de scrolling, simplement un changement d'image au bout du tableau. L'animation quoiqu'un peu lente quand il y a une foule d'ennemis assoiffés de sang prêts à se jeter sur vous, est très convenable. Les graphismes sont bons malgré les couleurs, trop vives à mon goût. Les ennemis tombent de partout et vous sautent dessus vous avez pour seul moyen de défense un fusil à proton à cadence rapide (pauvres sioux). Vous trouvez tout au long du jeu des bonus vous permettant de changer d'arme. Il est possible de jouer à Tarzan en se balançant au bout de votre filin. Gare à ne pas vous faire piquer par les guêpes, faites bien le noeud de vos lacets, mettez une écharpe s'il fait froid, et partez en commando vers la boutique la plus proche acheter ce soft, si vous y arrivez!!!

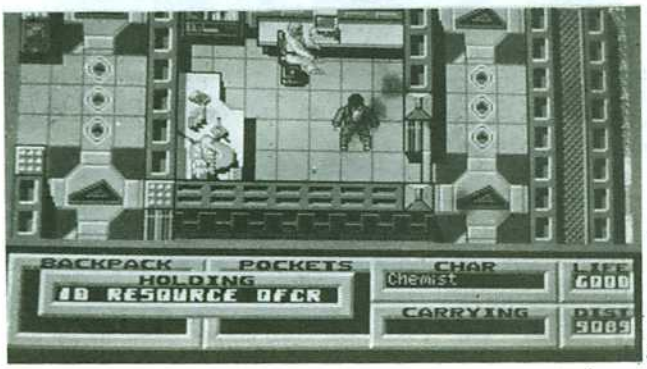
Sébastien.C

PANDORA

Pandora sur Commodore 64, vous connaissez? **FIREBIRD** nous présente ici son adaptation sur notre chère machine adorée... (je l'adore, je l'adore, je l'adore, ah, ah, 3 mots de plus pour boucher les trous!!). Le vaisseau intergalactique *PANDORA* est entre vos mains, et votre but est de mettre hors d'état de nuire l'ordinateur fou qui dirige pandora sur notre belle planète terre...(je l'aime, je l'aime, je l'aime, et



vlan, 3 de plus!!) Vous rencontrerez, durant votre voyage plusieurs personnes qui vous aideront dans votre quête, soit en leur échangeant plusieurs objets, soit en les tuant...(moi, je préfère les tuer, na!). Pour tuer un passager, vous avez le choix entre la bagarre ou trouver une arme dans un coin du vaisseau...Utilisez-la avec agilité car vous n'avez que

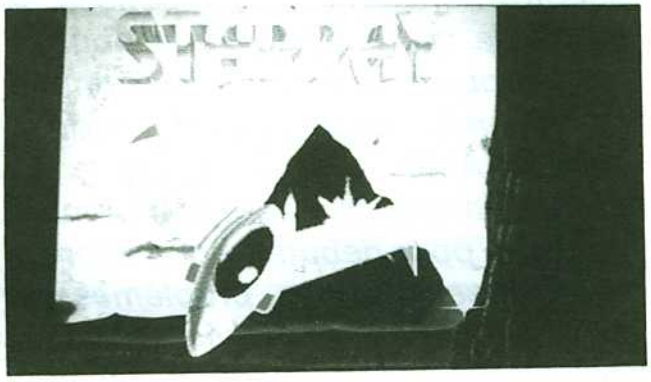


quatre balles (A-News en vaut 15!!). Vous pourrez aussi trouver une "ID ENGINEERS", qui est une carte se trouvant sur un homme mort occupant la salle des machines (engineer). Cette carte vous permettra d'accéder a "l'engineering level", après avoir affronté le monstre des glaces ou l'abeille...Vous pourrez bien-sur trouver d'autres "trucs" à bords du vaisseau pandora, mais en dire plus serait gâcher l'intérêt du jeu. Le graphisme est correct et coloré...Le scrolling quant à lui ressemble un peu à celui de Barbarian de PSYGNOSIS, et devient fatigant à force, mais n'enlève pas l'intérêt de ce superbe jeu en 2d que nous a édité FIREBIRD.

Sébastien.L

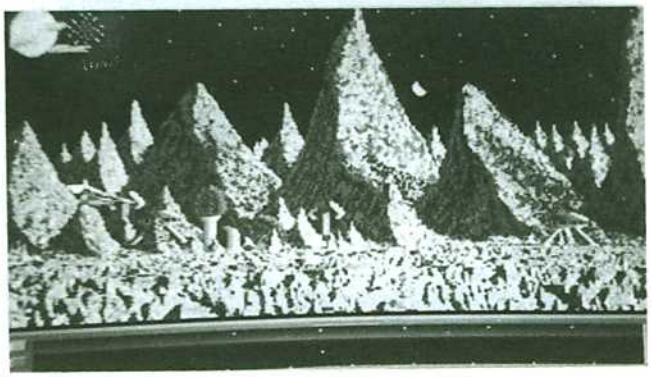
STARRAY

StarRay est un shoot'em up fantastique édité par une nouvelle société de jeu, **Logotron**...Vous pilotez un vaisseau et devez exterminer les différents assaillants du tableau.



C'est un petit peu le style de jeu à la *Space Ranger* de MASTERTRONIC, oui oui!! Il y a le même scrolling, très agréable, ainsi que des ExtraRayestres à la recherche désespérée mais pas inespérée de générateurs élèctriques se trouvant en bas de l'écran. Et, vous devez bien évideeeemment les en empêcher.

Si je vous dis que Starray est un bon shoot'em up, vous allez me croire, mais si je vous dis que Starray a



sept scrollings, tous fluides et rapides ainsi que l'animation des sprites, allez vous me croire?Je passe sur les demis tours possibles avec votre vaisseau à la Goldrunner...Les graphismes sont fabuleux et très colorés, et les bruitages très réalistes. La musique est recherchée et donc dans ce jeu tout se marie bien. Ce soft est digne de faire partie des shoot'em up d'arcades et encore bravo à LOGOTRON, car, pour un coup d'essai, c'est un coup de maître... (j'ai toujours eu une de ces classes pour terminer les articles!!).

Sébastien.L

P.S: Pour toute insulte à mon égard, l'adresser à la Société Générale des Impots, taxes et perceptions.
Un petit cadeau vous sera envoyé en retour. Vous voyez qu'on pense à vous!!

AMIGABASIC : PROGRAMMATION AVANCEE

Amis passionnés de BASIC qui attendez désespérément une rubrique dédiée à ce langage, vos espoirs sont enfin récompensés. A partir de ce numéro, vous pourrez me retrouver chaque mois (bonjour la galère!) dans cette rubrique AMIGABASIC.
Etant donné qu'il existe bon nombre de livres pour débuter, nous aborderons ensemble des problèmes de programmation avancée (sprites, scrollings, animations, dessins, gestion des librairies ...).

Comme vous devez le savoir, il existe en AMIGABASIC d'intéressantes instructions, capables d'appeler depuis vos programmes des routines en langage machine stockées dans des librairies. Vous trouverez les plus courantes dans le répertoire BasicDémos de votre disquette Extras. Je vais essayer aujourd'hui de vous expliquer le fonctionnement de certaines instructions de la librairie graphique qui vous aideront, j'en suis sûr.
L'intruction d'appel de la librairie graphique est :
LIBRARY "graphics.library" qui ne fonctionnera que si le fichier "graphics.bmap" est dans le répertoire actuel. Une fois cette instruction lancée, vous avez accès en théorie à toutes les routines de la librairie. En fait, vous n'avez accès qu'à certaines routines : celles qui ne renvoient aucune valeur. Les autres doivent êtres déclarées comme fonctions grâce à l'intruction DECLARE FUNCTION nom de routine& LIBRARY.
Bon! Maintenant que vous en avez vraiment ras-le-bol de mon discours théorique, passons à l'action. Regardez attentivement ce prgramme :

```
LIBRARY "graphics.library"
CALL SetDrMd& (WINDOW(8),3)
LINE (0,0)-(100,100),1,bf
LINE (0,0)-(100,100),1,bf
CALL SetDrMd& (WINDOW(8),1)
LIBRARY CLOSE
```

Waaouuh ! Juste le temps de récupérer à la petite cuillère le reste de vos neurones surchauffés avant de commencer les explications. Ce programme charge la librairie graphique, et appelle la routine SetDrMd& qui change le mode d'affichage, dans ce cas en INVERSEVIDEO la première fois et en JAM2, mode de base, ensuite.
Les deux instructions LINE démontrent que 2 affichages identiques en INVERSEVIDEO s'annulent et restaurent l'image de base. Ce principe est utilisé pour le changement de taille et le déplacement des fenêtres. A présent avalez 2 ou 3 boites d'aspirine et essayez ce programme.

```
LIBRARY "graphics.library"
DECLARE FUNCTION Move& LIBRARY
DEFINT X,Y
TEXT$="ONLY AMIGA MAKES IT POSSIBLE"
WHILE MOUSE(0)=0:WEND
X=MOUSE(1):Y=MOUSE(2)
e&=Move&(WINDOW(8),X,Y)
PRINT TEXT$;
LIBRARY CLOSE
```

La librairie graphique est à nouveau chargée, mais dans ce cas, on déclare la routine Move& comme fonction, c'est à dire qu'elle renverra une valeur dans la variable d'appel, ici e&. Trois boîtes de raviolis, un pack de bières, 2 kilos d'oranges, 100 grammes de disquettes ... Je me demande des fois si je ne confond jamais la liste des courses avec mes notes? Ce programme attend un click de la souris pour afficher aux coordonnées du pointeur une chaine de caractères.
Un petit récapitulatif des routines avec leur syntaxe:

* **SetDrMd&** (rastport,mode)
Change le mode d'affichage de la fenêtre activée. Le rastport est le pointeur sur la structure de la fenêtre activée en AmigaBASIC WINDOW(8), le mode est au choix:
0=**JAM1** - 1=**JAM2** - 2=**INVERSEVIDEO** - 4=**COMPLEMENT**. On peut combiner les modes en ajoutant la valeur de chacun.
* **Move&** (rastport,x,y)
Place le curseur graphique aux coordonnées (x,y). Doit être déclaré.

* **Flood&** (rastport,mode,x,y)
Remplissage beaucoup plus rapide et puissant que PAINT aux coordonnées (x,y). Pour le mode de remplissage voir AREAFILL.
Attention !! Les instructions AREA (100,100) AREAFILL sont nécessaires en début de programme pour utiliser cette routine sans message du très grand et vénéré GURU.

Voilà, c'est tout! Pour plus de renseignements voir le ROM Kernal Manuel Library & Devices. N'hésitez pas à me contacter sur: **3615 DEEP BAL WORKBINCH.**

Sébastien.C

AMIGABASIC
C'est du solide, du sérieux, et c'est efficace...

HANDY SCANNER et HANDY PAINTER 2.0

Le HANDY SCANNER se présente sous la forme d'une grosse souris et permet d'obtenir sur l'écran de votre Amiga la reproduction de dessins et d'écrits divers directement saisis à partir d'un support papier.

LE MATERIEL

La présentation de ce scanner sous une forme de souris constitue un double avantage; d'une part, l'on bénéficie d'une très grande souplesse d'utilisation, et d'autre part le prix de l'appareil est sans commune mesure avec celui des scanners conventionnels.

La boîte en plastique (style cassette VHS) renferme les éléments suivants : le scanner ; un adaptateur pour l'Amiga, une disquette contenant les logiciels d'exploitation et enfin le manuel en plusieurs langues et notamment en français.

Un programme de démo nous permet, une fois l'ensemble installé de nous familiariser immédiatement avec le principe du scanner, celui-ci est placé en mode de saisie permanent et tous les documents que l'on parcourt sont immédiatement enregistrés à l'écran et défilent.

Pour pouvoir commencer à utiliser le HANDY SCANNER, il faut tout d'abord procéder à l'installation du logiciel HANDY PAINTER 2.0 sur une disquette Workbench. Cette installation bien que fastidieuse est des plus faciles. Notez que l'on peut définir la langue dans laquelle on souhaite utiliser le logiciel, le français fait fort heureusement partie des choix proposés.

Le logiciel HANDY PAINTER 2.0 se présente au premier abord comme un logiciel de dessin des plus classiques, menus déroulants, icônes, scrollbars et au bas de l'écran, les différentes trames à sélectionner. Les outils principaux de Deluxe Paint sont présents, la gestion des brosses est également prévue (bien qu'un peu particulière), l'ensemble avec un nombre d'options inférieur, et d'une qualité bien moindre.

Au niveau des menus déroulants, les fonctions de lecture, sauvegarde sont accompagnées du choix "imprimer" qui se révèle bien intéressant ; en effet le logiciel gère les sorties imprimantes sur les NEC P6 (24 aiguilles avec 360 DPI !), et même sur les imprimantes laser à la norme HP Laserjet, avec le choix des résolutions possibles.

L'instruction SCAN positionne le HANDY SCANNER en mode de saisie, on peut ensuite choisir entre une saisie horizontale ou bien verticale, et entre une saisie "normale" ou bien "invertie".

Pour le reste des options, hormis les choix de compression d'images (stockage sur disk), et d'inversion d'une image en négatif, il s'agit d'un ensemble classique d'un niveau tout à fait correct.

Les particularités les plus intéressantes de ce logiciel amènent celui-ci à être relativement plus lent que la plupart des autres programmes de dessin sur Amiga.

En effet, HANDY PAINTER 2.0 n'utilise pas le circuit graphique de l'Amiga! Les images saisies par le HANDY SCANNER sont parfois trop importantes pour se contenter des 512 Ko de ram vidéo de l'Amiga. Cela permet au couple HANDY SCANNER et HANDY PAINTER 2.0 de manipuler des images en haute résolution (mode entrelacé) jusque dans la limite du système (donc en fonction des extensions RAM présentes).

L'ensemble fonctionne bien entendu avec les 512 Ko d'un A500 classique, mais sait également s'adapter aux systèmes plus conséquents.

Tant que nous en sommes à la mémoire, il faut également savoir que le HANDY PAINTER 2.0 travaille avec une véritable mémoire-écran virtuelle, c'est-à-dire qu'une figure géométrique, par exemple un cercle, sera continuée en dehors des limites de la partie effectivement visible sur le moniteur !

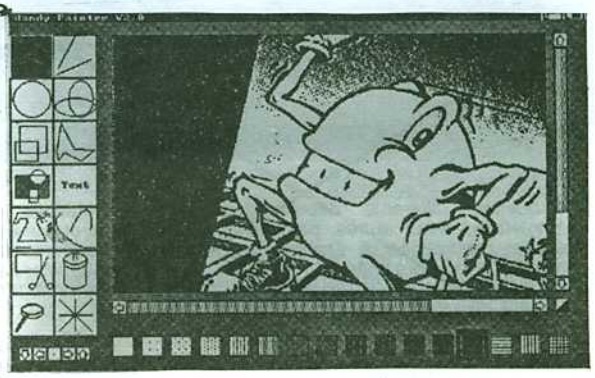
Toujours au chapitre de la gestion de la mémoire, le logiciel constitue des "mémoires d'images", ces buffers sont numérotés. La zone 7 sert toujours "d'image-scan" pour stocker l'image d'entrée. La fonction de copie d'images permet de gérer ces différents espaces mémoire, une zone peut même être définie en tant que mémoire de sécurité pour une sauvegarde automatique de la zone mémoire active à chaque changement (simulant ainsi la fonction undo).

Les images scannées sont bien sûr exploitables sous la plupart des autres logiciels de dessin et de traitement d'image.

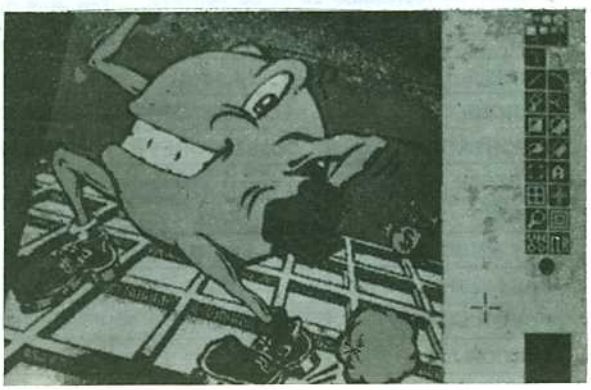
Pour l'instant seul le HANDY SCANNER de type II (2 tons) est disponible sur Amiga, une version exploitant des gradations de gris est prévue, le prix en sera plus élevé que celui de la version II. En fait les deux versions sont complémentaires, car le travail effectué avec la version II, s'il ne dispose pas des gradations de gris est quant à lui très fin et exploite au mieux le travail sur une résolution élevée. La saisie de tracés sur des livres de BD, par exemple est vraiment parfaite et il est ensuite très facile de "colorier" les images obtenues avec Deluxe Paint. Le choix du modèle devra donc s'effectuer après une analyse du type de travail à effectuer.

En conclusion, avec un rapport qualité/prix tout à fait favorable, le HANDY SCANNER fournit des écrans de très bonne qualité (en mode entrelacé de préférence) et s'avère être un auxiliaire tout à fait à la hauteur, surtout pour les personnes faisant de la PAO.
Le prix annoncé : 1999F HT.

JOHNNY D.



TRAVAIL SOUS HANDY PAINTER 2.0



REPRISE SOUS DELUXE PAINT II

PLEASE INSERT DF1:

Une floppée de floppies pour votre Amiga (première étincelle d'esprit en cette matinée brumeuse... cela promet...).

Bien que nos voisins d'outre-Rhin ou d'outre-Manche aient le choix entre quasiment plusieurs dizaines de modèles de lecteurs de disquettes différents depuis déjà bien longtemps, nous autres pauvres Français étions condamnés à l'achat de l'A1010, modèle jusqu'alors onéreux.

Le premier lecteur pour l'Amiga fut donc l'**A1010** de Commodore, proposé jusqu'à aujourd'hui au prix de 2090 F, son prix vient d'être sérieusement révisé à la baisse, sous l'impulsion des modèles concurrents qui le bousculent, il est donc dorénavant proposé à 1390 F par Commodore-France. Notez que la différence représente 50 % du nouveau prix ! Le boîtier plastique de l'A1010, et son volume pour le moins imposant, font office de caisse de résonnance et rendent ce lecteur particulièrement bruyant. Hormis cet aspect "poids lourd", il s'agit d'un lecteur fiable et ayant fait ses preuves.

Le **CUMANA** fut pour sa part le premier modèle "compatible" Amiga. Ce modèle a subi depuis sa création diverses petites évolutions, le rendant parfaitement compatible et tout à fait fiable. Il faut noter qu'il existe plusieurs variantes de ce modèle avec notamment des versions possédant un interrupteur.

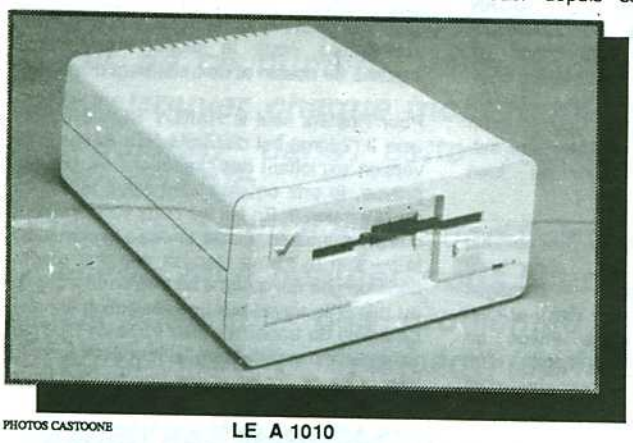
Le **CA880** de California Acces, peut être considéré comme un modèle de luxe de par sa finition particulièrement soignée. Tout, tout jusqu'à l'emballage respire la perfection... tout juste un peu de bruit lorsque l'on vient d'insérer un disk... un détail. Jetez donc un coup d'oeil sur les pubs du constructeur dans Amigaworld.

Le **NEC** de chez IMACO est en fait la même chose que le California Access. Seul différence les noms et références sur l'emballage. Apparemment le même produit proposé par deux réseaux commerciaux différents, sous des marques différentes. Donc également un drive de très très bonne qualité.

Le **GOLEM**, venu d'Allemagne, est également doté d'une finition remarquable, en option l'affichage numérique des pistes est un gadget sympa donnant à votre installation un look pro. A noter qu'il existe un modèle 5"1/4 fonctionnant exactement comme le modèle 3"1/2.

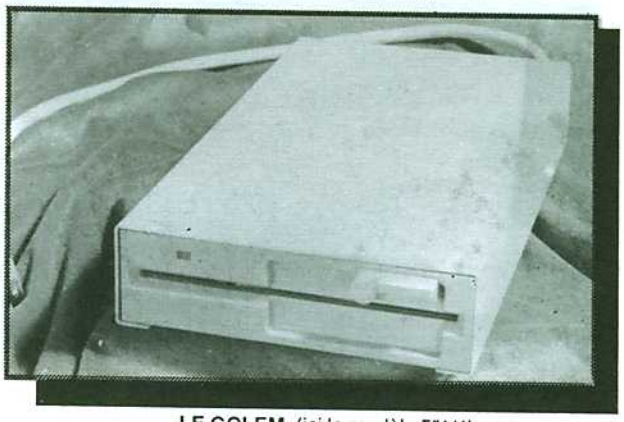
Le **FD 200** peut être considéré, du point de vue présentation externe, comme le moins fini des lecteurs présentés. Hormis cela, il s'agit d'un lecteur parfaitement compatible dont la mécanique d'origine CITIZEN est très bonne. Le prix semble être le principal atout de ce dernier.

JOHNNY D.



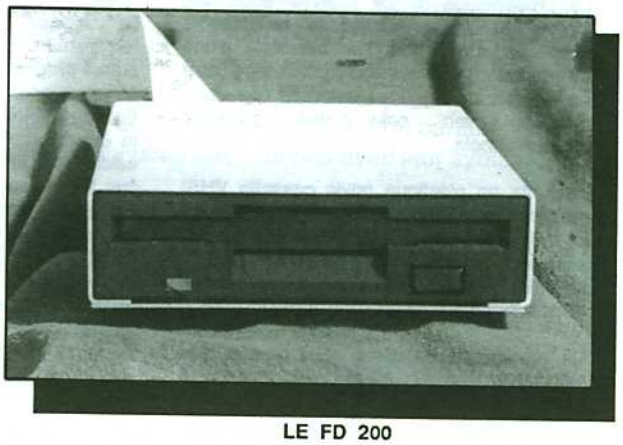
PHOTOS CASTOONE

LE A 1010



LE GOLEM (ici le modèle 5"1/4)

LE .CA 880



LE FD 200

MODELE	A 1010	CA 880	GOLEM	CAX 354	FD 200
MARQUE	COMMODORE	CALIFORNIA ACCESS	GOLEM	CUMANA	CITIZEN
IMPORTATEUR	COMMODORE FR.	GUILLEMOT INT.	A.M.I.E.	16/32 DIFFUSION	B.A.B. MICRO
ADRESSE	150/152 av.de Verdun 92130 ISSY LES MOULINEAUX	BP2 56200 LA GACILLY	11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS	3/5 BD SOLFERINO 92100 BOULOGNE	7, RUE DE COURSIC 64100 BAYONNE
SILENCE / 20	8	10	10	8	10
INTERRUPTEUR M/A	NON	NON	NON	Selon modèle	NON
PASS-THRU	OUI	OUI	OUI	NON	NON
POWER SUPPLY	NON	NON	NON	Selon modèle	NON
FINITION / 20	15	17	19	12	11
PRIX PUBLIC T.T.C.	1 390 F	1 450 F	1 790 F	1 490 F	1 190 F

DELUXE PHOTO LAB : La puissance au service de votre AMIGA

DELUXE PHOTO LAB est un programme destiné à la création graphique et au retouchage des digitalisations.

Le logiciel est livré sur 2 disquettes : l'une contenant des images, l'autre comprenant trois programmes distincts : *Paint, Colours* et *Poster.*

Colours est un utilitaire très puissant permettant de

PHOTOS CASTOONE

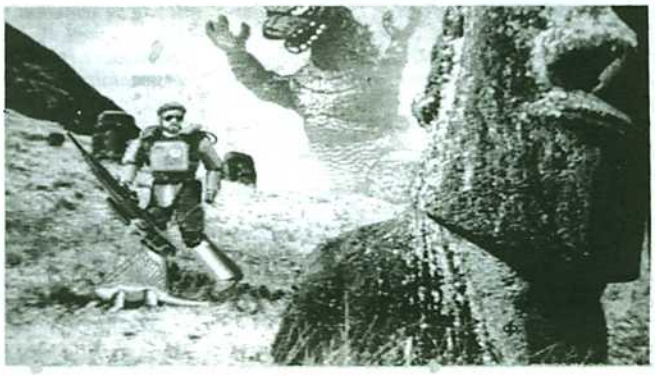
nombreuses modifications sur les images. Jugez plutôt la richesse des options : changement de résolutions et de bit planes, manipulation séparée des couleurs, mosaïque (grossissement des pixels), inversion, blanc & noir (option spectaculaire qui change une image couleur en N&B), séparation des

couleurs en teinte de base, statistiques d'utilisation des couleurs ...

Poster est le programme d'impression. Il tire pleinement parti des richesses du soft, c'est à dire que vous pouvez imprimer des images vraiment grandes qui seront découpées en rectangles de la taille d'une feuille de papier, puis chaque rectangle imprimé séparément de façon à pouvoir être collé par la suite pour former le "poster". Les préférences définissent le sens d'impression, le type de graphisme, la dimension des rectangles, les arrêts d'imprimante. Bref, le pied complet.

Enfin, ***Paint*** le programme de dessin reste dans l'harmonie, c'est à dire GE-nial. Tous les modes vidéo sont présents: de 2 à 4096 couleurs en passant par le mode HALFBRIGHT ainsi que les résolutions les plus diverses. Le programme ne fonctionne correctement qu'avec un Méga de mémoire sans doute à cause de la grandeur des pages (1024 x 1024 sans problèmes avec 2 MG) et de l'absence d'accès au disque. Toutes les options de base de dessin de DELUXE PAINT sont présentes : lignes courbes, aérographe, brosses, polygones ... Les opérations concernant les brosses sont puissantes et rapides : inversion x et y, rotation, changement de taille, chargement, sauvegarde. Un menu très intéressant offre une grande variété de mode de dessin, depuis le remplissage banal jusqu'au dégradé en passant par les additions, soustractions, ombres et autres opérations logiques. Il aussi possible de définir un dégradé et de le remplir depuis une brosse.

Autre option intéressante, une variante des "stencils" de *Deluxe Paint*, vous pouvez travailler sur l'avant ou



l'arrière plan uniquement. Bien sûr les options classiques de texte sont présentes : changement de fonts et de styles, effacement des erreurs directement sur le dessin ... Le choix de la palette s'effectue sur un écran différent. Il est possible de définir vos registres suivant les données RGB ou HSV ou bien parmi une palette de 4096 semblable à celle de *Digipaint* ou *Photon Paint.* Il existe aussi une option anti-aliasing (éliminant les escaliers), un mode transparence et un réglage d'intensité des pixels en HAM pour éviter les superpositions de couleurs.

Voilà, je pense que c'est tout et que je n'ai rien oublié. J'espère vous avoir donné envie d'acquérir ce soft superpuissant aussi bien pour la création graphique que pour les digitalisations. Electronic Arts nous avait habitué à des produits de qualité, et ***Deluxe Photo Lab*** *ne démentit pas cette réputation.*

Sébastien.C

courrier courrier courrier courrier

Messieurs

Voulant devenir l'heureux possesseur d'un Amiga, c'est avec satisfaction que j'ai découvert votre revue entièrement consacrée à cette superbe machine. Hélas! la lecture de numéro 5 de A-News page 4 m'a laissé sur le carreau! Jay Miner en personne donne ses états d'âme sur l'avenir de son si bel enfant : "l'Amiga est si loin derrière le Macintosh et IBM qu'il sera presque impossible à rattraper..." Voilà de quoi décourager tout éventuel acheteur! Et puis, en refeuilletant le No 1 de "Commodore Revue", je lis page 37 sous la plume de Jay Miner : "..pour moi, le système d'exploitation OS/2 ne sera jamais aussi puissant que le DOS Amiga, de par ses restrictions. Quant au Macintosh, il essaie difficilement de travailler en multitâches.."

Questions : Y a-t-il deux interviews, deux mesures suivant que la revue a le droit ou non de comporter le mot "Amiga" sur sa couverture? Et est-il encore opportun d'acheter un Amiga 2000, voir un Amiga 500? Qu'en pensez-vous?

Jean-Marc Lambert, 75 Paris

Ed: Commodore France nous interdit d'utiliser les mots Amiga et Workbench sur notre couverture parce que nous n'avons pas toujours suivi leurs conseils (par exemple ils nous ont demandé de fermer boutique pour laisser la place libre à Commodore Revue...). Ceci dit, nous sommes certain que le journaliste de Commodore Revue a fidèlement reproduit les propos de Jay Miner, qui ne sont d'ailleurs pas en contradiction avec ses propos dans A-News. Un échec commercial n'est pas forcément dû à un produit inférieur (Rolls Royce a pu continuer grâce à autre chose que ses voitures..)

J'ai beaucoup plus de plaisir à répondre à votre deuxième question. OUI! Achetez un Amiga tout-de-suite. L'Amiga n'a pas de concurrent possible pour plusieurs années à venir, parce qu'il faut plusieurs années pour établir une base logicielle. Pour l'Amiga le plus dur est déjà fait et la ligne de développement est claire et nette (68030, fast file système, nouveaux circuits graphiques - un ordinateur des années '90 basé sur un ordinateur familial des années '80, c'est quand même extraordinaire). Apple a beaucoup de mal à faire évoluer un ordinateur génial mais monochrome, monoson et monotâche (Mono Mia!). Le Mac II est obligé, comme les IBM, d'adopter d'autres systèmes pour devenir multitâche. Il sont dans l'embarras. Le système n'est pas beau. Et comme l'IBM, Apple s'attaque au marché professionel. Le MacII ou PS/2 à 4000F n'est pas pour demain. Et n'oubliez pas le coût des périphériques - l'Amiga 500 à déjà encouragé le développement d'accessoires d'un niveau professionnel à un prix d'amateur.

L'Amiga est le premier ordinateur à exister en version familiale ET professionelle. En version A500 il est à la portée de tous, et pour ceux qui veulent aller plus loin, l'A2000 est construit comme un char d'assaut pour aller jusqu'à 9 méga de mémoire et plusieurs extensions en toute tranquillité. C'était une très bonne décision de la part de Commodore. L'A2000 avec ses slots a aussi rendu l'Amiga un ordinateur ouvert, ce qui n'est pas le cas pour un autre concurrent, l'Atari ST.

Le ST, avec son système d'exploitation GEM, son 68000, et surtout son bas prix, a rempli un rôle important pour le développement de l'informatique grand public. Si l'ST n'existait pas, il est probable que l'Amiga à bas prix n'aurait jamais existé. Remercions Jack Tramiel pour son esprit de concurrence et ses prix raisonnables, et admettons que l'Atari ST n'est pas mal du tout comme ordinateur. J'ai même un ami qui, frustré par l'apparente complexité de l'Amiga et le manque d'informations en français (au début de cette année), a vendu son A500 pour acheté un ST. Mais il est en train de vendre son ST pour racheter un Amiga (au grand soulagement de son fils).

Mais je vais vous ennuyer - je pourrais passer la journée entière à vous raconter pourquoi je trouve l'Amiga imbattable. En ce moment j'ouvre vos lettres, et selon le contenu je travaille sur Courrier (Prowrite écran no1), Petites Annonces (Prowrite écran No2), ou Abonnements (Superbase), qui sont tous instamment disponibles. Quand il est temps de sauvegarder, par exemple, les abonnements, je clique sur le gadget "devant/derrière" (ou je "baisse le rideau" comme seulement l'Amiga sait faire), et pendant que Superbase sauvegarde ses données sur disquette j'ai déjà commencé à taper une lettre dans Prowrite. C'est l'avenir (pour IBM et MacII sinon pour Atari) aujourd'hui sur Amiga, et plus la mémoire et les périphériques baissent en prix, plus le système Amiga saura en profiter. C'est cela que voulait dire Jay Miner en parlant à Commodore Revue, et finalement, même si ses commentaires pessimistes reportés dans A-News se revèlent un jour vrais, je suis heureux de participer à "l'expérience Amiga" tant que ca dure...(PS, si c'est seulement pour faire de la comptabilité, acheter IBM, Mac, ou ST)

Cher A-News,

En fait le nom "A-News" n'est pas mal du tout... J'aime mieux dire A-News que Amiga-News!! Ca fait, comment dirais-je, "plus mieux" quoi héhé!! Vive l'Amiga!

Nicolas Franck, 77 Le Mee Sur Seine

Cher A-News

Existe-t-il une version française de logiciel type intelligence artificielle genre "Racter" (je suis fou de ça!). Meilleures salutations de Suisse.

Grégoire Vallotton, CH-1950 Sion

Ed: Pas à notre connaissance

A-News

Le "Card Cage" de ASDG est-il ou sera t-il disponible en France ou en RFA? Sera t-il vraiment compatible avec les nouvelles cartes pour A2000. Et quel sera son prix?

Manivong Phoummavongsa, 75 Paris

Ed: Le "2000-and-1" boîtier d'expansion d'ASDG pour Amiga 1000 peut accepter deux cartes "Zorro I" (style Amiga 1000) et 5 cartes "Zorro II" (style Amiga 2000). En plus, il y a un connecteur CPU, et on peut utiliser l'A2088 carte passerelle et jusqu'à deux cartes IBM PC/AT. Il y a la place pour trois lecteurs et une alimentation de 200 watts. Mais le connecteur vidéo interne de l'A2000 n'est pas présent dans le 2000-and-1. A notre connaissance ce "card cage" n'est pas encore importé en France, et son prix aux Etats-Unis est d'environ $800. Autres produits similaires pour le 1000 sont l'Expansion Chassis de Comp-U-Save (trois connecteurs Zorro I, trois Zorro II, alimentation, $600 aux Etats-Unis), et le Subsystem 1000 de Pacific Peripherals (deux connecteurs Zorro II et alimentation). Ce dernier n'est pas vendu en France mais son frère, le Subsystem 500, est importé par Imaco et vendu 2990F. Tecsoft de Metz prépare un boîtier d'expansion pour A1000 et A500.

A-News

Super votre revue. Mais plus de technique et un peu moins de blabla et de gros/énormes titres.

Olivier Pereira, 03 St Menoux

Ed: Nous allons dire au Yeti de se taire.

A-News

A la lettre de Bruno Napoli, vous ne voyez pas la "logique" du truc de la disquette en mauvais état. C'est pourtant simple : les copieurs se trompent beaucoup moins que le système dans la lecture des blocks. Ainsi, il lira des octets même si légèrement abimés, et les réécrire plus "lisiblement".

Ivan Marin, 42 St Etienne

Ed: Voir Cupertino pour plus de détails

Lettre ouverte à tous les Amiga Fans,

....Un article que j'ai apprécié : l'essai de CAO-3D. Une petite critique : l'absence d'une rubrique exclusivement consacrée aux créations graphiques en général :

- le dessin en 2D - les techniques et les outils, soft et hard
- la création 3d - le ray-tracing (cf l'article de STMag de juillet)
- l'animation 3d - Sculpt-animate et VidéoScape 3d

Alors là je m'insurge : attention au piège des tests bidons!! Je me réfère au test de V3d 2.0 dans A-News No 6 et ce que je lis est sorti 2 mois avant dans Gen 4. La version 2 de V3d mérite mieux que çela. L'essayeur, a-t-il déjà créé un objet digne de ce nom avec d3d. Si oui, il a vraiment du temps à perdre avec ce "truc". D'autre part, je suis très déçu de lire que, même vous, vous considérez la possibilité de mettre un background HAM dans une animation V3d comme un point névralgique et incontournable. Moi je dis ceci :

1. La nouvelle version d'un soft d'animation 3d devrait être jugée sur les nouvelles possibilités qu'elle offre dans ce domaine. Les "fore-back grounds" de V3d sont des 'détails de dernier quart-d'heure', qu'ils soient en HAM ou non.

2. Je trouve que le mode HAM a vraiment bon dos. Il permet d'afficher simultanément 4096 couleurs à l'écran; néanmoins, j'aimerais voir un dessin sur mon écran comportant plus de 2000 couleurs simultanément (pour la première fois de ma vie, je précise. Ca fait pourtant un an et demi que je pratique sur l'Amiga).

3. Graham et Offer ont beau rôle de dénigrer V3d. Néanmoins je vous souhaite bonne chance pour bien utiliser Sculpt-Animate avec moins de 1.5 meg de RAM (ce qui n'est pas à la portée de toutes les bourses). Au chapitre grand-guignolesque : les 16 millions de couleurs de Sculpt 3-d. Cela justifie t-il 3 jours et 2 nuits de calcul pour le dessin (320x256) d'une boule en verre sur un damier avec 4 malheureuses lampes (de couleurs différentes il est vrai) autour. J'ose espérer que vous connaissez le prix de la carte accélératrice. SA-3d est fantastique... mais inutilisable. Sa lenteur le fera peut-être entrer dans la légende informatique...(De toutes façons 320x256 = environ 82 000; donc si chaque pixel avait une couleur différente du voisin, ça nous ferait ... couleurs.

Je salue la rubrique AmigaVidéo, le

courrier courrier courrier courrier

Coinc-C et ses Ombres mêlant habilement humour et sérieux (C-rieux!!), mélange que j'apprécie, l'assembleur du "dieu nain" (bien que je sois loin de tout comprendre; mon assembleur est minable...), l'explication sur les pixels en HAM de Norbert (Gourous-No 5)... et bien d'autres choses... Gardez ce côté rieur-sérieux qui vous individualise.

L.G., 59 Maubeuge

PS Où trouver : Digi F/X, Interchange (Syndesis), The Lazarus Project (cf Cupertino)

Un Amigos (500) parle :

Histoire de parler, voici quelques bidouilles pour jeux et autres : Dans "Defender of the Crown" lors du chargement presser "K" jusqu'au début du jeu, ainsi vous aurez 1024 chevaliers dans votre château et 1024 dans votre armée de campagne.

Dans "AAARGH", lors du combat pour les oeufs dans le tableau du bonus, ne crachez pas du feu, ne sautez pas mais punchez d'une façon "non-stop", ainsi vous ne pourrez perdre cette manche.

Dans "Bonecruncher", voici des mots de passe (très très utile) à votre aide : Golemstench, Scarab, Web of Death, Underground, Deathchamber, Golems Cave, Hornslut, Slimehole, Bloodsmell, Bonepowder, Nightmare, Monsterbreed, Thunderstorm, Creepy Cave, Liquidation, Megahaze, Stratagem.

Dans "Obliterator", quand vous marchez dans l'entrée, gardez le bouton gauche de la souris enfoncé, tout en continuant de la bouger de haut en bas. En théorie Drack marchera à côté de vous durant le présent tableau. Ne pas lâcher le bouton de la souris jusqu'au tableau suivant.

Dans "Better Dead Than Alien", voici encore des codes (Non!!), ce sont les numéros!! 1 Electra, 2 Syzygy, 3 Drambuie, 4 Plug, 5 Soprano, 6 Mayonnaise, 7 Faucet, 8 Potato, 9 Woomera, 10 Narcissus, 11 Debutante, 12 Firkin, 13 Acoustic, 14 Triptych, 15 Jabberwocky, 16 Whimsical, 17 Cornucopia, 18 Punjabi, 19 Tiddly Pom, 20 Kewpie Doll, 21 Sepulchre, 22 Euphemism, 23 Grammarian, 24 Crossword, 25 Quarantine.

Dans "Marauder 2" il y a un système pour accélérer la copie, en faisant passer l'écran du Workbench devant l'écran de Maurauder avec les touches Amiga-gauche et N. Le temps gagné est de 2 minutes environ; pour revenir à l'écran initial utiliser Amiga-gauche et virgule (pour clavier AZERTY) ou Amiga-gauche et M (clavier QWERTY).

Johnny "Madness"

Cher A-News,

Voici quelques trucs pour ta rubrique "To Quest For"...

Insanity Fight : appuyer sur les deux touches de la souris, une touche du joystick et la touche "L" pour changer de tableau.

Explora: Dans l'entrée prendre la carte dans le vase. Dans la bibliothèque prendre la boule d'escalier. A l'étage prendre la clef pour ouvrir le coffre et prendre les gants, prendre la carte sous le tapis. A l'étage dans la chambre (avec le tableau) ouvrir la table de nuit et prendre le morceau de papier ainsi que la carte sous la couverture du lit. Redescendre jusque dans la cuisine, ouvrir la petite porte au fond à gauche, regarder à l'intérieur et ouvrir le coffre qui apparaît avec le morceau de papier qui contient la combinaison. Prendre le briquet et l'argent. Retourner dans le hall d'entrée, poser la boule sur la rampe d'escalier et aller à la cave (NE): Allumer le briquet puis monter ensuite à gauche, vous arrivez dans la salle du Christ. Prendre la carte dans le livre et les bougies sur le meuble. Allumer les bougies puis éteindre le briquet (il n'a pas beaucoup de gaz alors dépêchez-vous). Aller à droite puis descendre 2 étages et aller à gauche : ouvrir la porte avec l'interrupteur caché sous le tableau mais ne pas entrer!!!!! (Sinon vous allez subir une mort horrible). Refaire le chemin à l'envers pour se retrouver dans le hall d'entrée puis prendre la boule d'escalier et la jeter. Retourner dans la salle où vous avez ouvert la porte, prendre les fusibles dans le tiroir du secrétaire; maintenant vous pouvez traverser la porte, vous ne risquez plus rien. Vous êtes dans la pièce d'Explora. Mettre les fusibles dans la boite à fusibles, puis appuyer sur l'interrupteur à gauche. Monter dans la machine, pivoter puis introduire une des cartes dans le tableau de bord. C'est parti!!!! Ensuite je vous laisse chercher - bonne chance.

IMPACT : Pour commencer au level 11, le mot de passe est "gold"; 21 fish; 31 wall; 41 plus; 51 head; 61 fork; 71 road; 81 user. Pour avoir des vies infinies taper "shift" et "_"

Astuces en CLI : un petit réveil CLI :
Run wait 2 min +
Say (ou Echo) Hay le cafay ay pray!
Pour modifier le 1> : Prompt Que veux-tu?

Lio L'Amigalopin

Mademoiselle, Madame, Monsieur, et les autres,

Grace à la CAN, je suis A-News depuis le numéro 1 et c'est avec horreur que j'ai appris que les gourous vont retrouver l'asile qu'ils n'auraient jamais du quitter! Mais alors? Que va-t-il arriver à la rubrique "Quest for"? Comment les fanas de jeux d'aventure vont-ils survivre sans les précieux conseils de Frederic? Appliquant le vieil adage selon lequel on ne fait jamais rien mieux que par soi-même, zorro (c'est à dire moi) enfourcha sa trottinette et arriva. Je vous envoie donc une série d'aides pour Guild of Thieves. En espérant l'evasion prochaine des Gourous de leur maison de repos... *(Ed, je crois que le cas est désespéré...)*

Pour commencer : Guild of Thieves

-Vous avez amassé toute une serie de trésors (calice, rubis, diamant, anneau...). Pour vous en debarasser, mettez-les dans des "Night safe" accompagné de votre "plastic card". Ces tresors sont alors automatiquement credités à votre compte et votre score augmente.

-Le rubis se trouve dans la bouteille de vin rouge.

-Pour obtenir le lute, il faut parier à la course des rats, mais pour gagner cette course, rien de mieux qu'un fer à cheval pour la chance. La mise du paris se trouve dans un coussin au sud de la galérie. Le chèque gagné servira à payer le lute.

-Dans le zoo : pour y entrer il faut chercher la pièce dans la caisse du croque-mort et la glisser dans le "slot". Le serpent meurt si on l'emmène dans la serre. Le singe vous donnera les ingrédients d'une formule de désintégration contre une noix de coco ("shake coconut" dans la serre). L'araignée meurt en s'empêtrant dans la marmelade infestée de moustiques (emmenez le pot de marmelade de la cuisine à l'etable du chateau).

-Dans le chateau : il y a un fossile dans un seau à charbon; un anneau dans une boule de billard. Pour le chalice dans la cage de l'ours faites un "Move Junk" dans le "Junk Room", puis avec la queue de billard et le fil de coton et l'aiguille, faites une canne à pêche. Enfin cherchez un appât sous le lit des serviteurs. Un poisson mordra facilement derrière le "Junk Room". Enduisez ce poisson de poison (sous l'evier de la cuisine) et donnez-le à l'ours. Il tombera KO. Entrez alors dans la cage et prenez le calice. Voici le trajet idéal pour passer le "Color Room"

Pour l'aller : SE,N,E,E,SE,S,SW,S,SE
Pour le retour : NW,N,NW,E,SW,SW,NW,N

Le sarcophage s'ouvre avec le doigt du squelette derrière les fausses barres métalliques en vrai polystyrène. La gemme dans le "Muddy Room" s'obtient en réflechissant un rayon de lumière sur la bougie grâce au miroir. Pour passer le "Room of Hot Coals", il suffit de se frotter les pieds avec des succulents que protegeait l'araignée.

J'aimerais également de l'aide : comment entrer dans la banque? Comment ouvrir l'opaque case après les Hot Coals? Comment ouvrir la porte dans l'un des coins du temple? Où doit-on se servir du lute?

Philippe Franck, 67 Hoelschloch

*Ed: La place de Frédéric a été prise par non pas un, non pas deux, mais trois spécialistes de l'aventure - Gilles et les frères aventuriers Laurent et David. L'adresse pour courrier aventure est : **Gilles Giordan, A-News Aventure, 11 av Lafontaine, 64100 Bayonne**. Que la Force soit avec vous..*

A-News

Je voudrais faire part aux lecteurs utilisant VIP d'un mini-tip dont la compréhension m'échappe. Pour ceux qui n'ont que 512k avec un lecteur externe, seuls 29k sont utilisables pour les feuilles de travail. Lors du boot, la fermeture maximale de la fenêtre du DOS permet d'obtenir une zone de travail de 44k. Pourquoi? Enfin c'est utile.

Jean Pierre Fabien, 47 Fumel

Ed: chaque fois qu'on est à court de mémoire il faut fermer ou diminuer au maximum les fenêtres, libérant ainsi la mémoire utilisée pour sa surface-image (même si il n y a pas d'image)

Bonjour

Je possède un A2000XT. Votre article sur le Wedge m'a vivement interessé. Cependant, vous n'avez indiqué ni le prix exact d'une telle carte ni où on peut se la procurer. De plus, j'aimerais savoir si avec un tel dispositif on peut partitionner le disque dur MS-DOS et AMIGADOS simultanement.

Laurent Bour, 75 Paris

Ed: A notre connaissance le Wedge n'est pas encore distribué en France. Le fabricant est RSI, 9651 Alexandra Road, Richmond, BC Canada V6X 1C6, tél (604) 270-0064. Le prix de la carte seule (sans controlleur) est environ 160 (US)dollars. Mais le Wedge n'est.pas disponible pour l'A2000

Salut A-News

Touittt! Touittt! Le nouveau virus DASA a pour principal effet de bousiller le block 880, rendant la lecture du directory de la disquette relativement ardue.. Evidemment ce virus se recopie partout, et les défaitistes disent qu'il se moque que la disquette soit protégée

suite au verso

en écriture (il fait sauter la protection par logiciel). Par bonheur, ZORRO est arrivé et s'appelle GUARDIAN ANTIVIRUS BOOTSTAP V1.2. Il a été programmé par un sympathique italien, Léonardo Fei. Guardian s'installe dans la startup et consomme peu de place, détecte tout bootblock anormal (c'est à dire non conforme à l'instruction INSTALL du Workbench), donne alors le ASCII dump des blocks 0 et 1, vous permettant d'identifier le virus (s'il ne l'a pas fait lui-même pour le SCA et le Byte Bandit), et demande si on autorise le chargement de ce bootblock. Si non, on peut installer sur le disk le bootblock normal que Guardian a en réserve dans un coin de sa tête, et dont il se sert pour booter le disk en cas de virus. Après écriture du bootblock normal, il verifie que la copie est conforme à l'original, si non c'est qu'un virus est actif en mémoire et Guardian le dit. Il jette aussi un oeil sur les vecteurs (coolcapture, reset interrupt etc..) et signale toute anormalité. Guardian survit au reset et se manifeste sur l'écran WB demandant l'insertion du disk système. Cette petite chose est distribuée par : Transactor (UK) Ltd, Unit 2, Langdale Grove, Bingham, Nottinghamshire, Angleterre. PS : Je n'ai pas d'actions chez Transactor. PPS : Dom Pub :The New Masters ont encore amélioré SOUNDTRACKER. La version s'appelle Master Soundtracker et comporte un directory Songs, un sampler, un spectrum analyser et un utilitaire bien utile : Preset list editor.

Le Vaccinateur 33 Bordeaux

Ed: Voir le Cupertino Newsletter pour les Virus-news

Je suis graphiste publicitaire et j'utilise Professional Page V1.1 avec beaucoup de plaisir. Je suis un des rares en France à faire ma photocomposition sur bromure en linotronic avec l'Amiga (seul Studio 44 à Paris offre cette possibilité). D'où une économie très intérressante - 1 page de Pro Page sur Linotronic revient à 80F HT, tandis que la même importance de textes en photocomposition coûte entre 1000 et 1200F HT. Il faudrait que les graphistes se réveillent en France. Je souhaiterais savoir s'il est prévue sur Amiga un logiciel qui permet de dessiner en vectoriel pour Postscript comme on peut voir sur Macintosh avec Illustrator et Freehand.

Michel Cribellier, 27 Ste Geneviève les Gasny

Ed: Gold Disk promét Professional Draw (voir page "News")

MATERIEL

AFFAIRE A SAISIR vends GENLOCK A8600 professionel **neuf**, sortie vidéo composite + RVB avec synchro - entrée vidéo, possibilité d'incrustation sur 8 couleurs. Valeur achat 15300F, vendu 9500F. Tél au 46-45-25-70.

ACHETE soit A1000 Pal 220V 512ko, soit A2000B, en bon état, de base de préférence mais pas obligatoire, sous garantie! Faire offre raisonnable (pour vous et pour moi) au 42-42-82-78 après 20 heures, demander Olivier - région parisienne uniquement.

Vends Amiga 2000 + 1084 + carte PC + 2ème drive interne A2010 - neuf - le tout 19000F - Vends aussi drive externe A1010 neuf pour 1490F. Demander Jean-Marc au tél 64-97-91-01

Vends AMIGA 1000 UC/512k, 1 lecteur 3'5, moniteur couleur 1081, nombreux logiciels utilitaires/jeux, docs. Tél 53-71-26-85 (h.r.) FABIEN, 39 rue Léon Jouhaux, 47500 FUMEL.

Amiga 1000 vends - echange softs - hot news. Vends lecteur NEC 5p1/4 IBM 80 pistes 700F neuf. Jamais servi. Ecrire à Mondolini Alain, 14 rue Edmond Rostand, 13006 Marseille. Tél 91-66-84-32 après 20h.

Vends AMIGA 2000 couleur + nombreux logiciels + doc; parfait état; sous garantie : 02/88. Prix : 12000F. Tél 67-52-67-20 (département : 34).

VENDS (cause 2000) AMIGA 1000 moniteur couleur, nombreux mogiciels et docs, joysticks. 28/04/87. Trés bon état 7000F. Tél : 75-53-02-18 après 18H à Montélimar

VDS AMIGA 1000 512K + moniteur couleur + lecteur ext + nbx logiciels + livres + magazines, le tout en excellent état pour 7000F. KNEUBUHL Dominique, 56 rue de la Paix, 68300 St Louis. Tél 89-67-47-53

URGENT! VENDS Unité centrale Amiga 1000 (512ko) garanti 7 mois (avril 89), 2 lecteurs de disquettes, imprimante DMP Amstrad avec câble, prise midi (pour synthés), documentation. Le tout en exc état, 8000F à dèbattre, tél (16-1)45-67-45-71 (20h00). Demander : MAN

URGENT vends C64 Pal + adaptateur Pal-péritel RVB + moniteur couleur HR Thomson MC9J936 + drive 1541 + lecteur de cassettes + nombreux livres + nombreuses disquettes et quelques cassettes. Le tout pour 3000F. Contacter Daniel GILLES - 9 avenue des Fougères, 77340 Pontault-Combault. Tél 60-29-40-61

VDS pour A500 AUDIODIGITIZER Deluxe-Sound V2.5, update + nbreux softs de traitement de la zic et des samples. Le tout pour 900F. Ecrire à PEREIRA Olivier, St Menoux, 03210 Souvigny

CONTACTS

AMIGA 500 cherche contacts pour échange programmes divers (musique, jeux, utilitaires). Achète Outrun. Faire offre à M Bruno BARDIN, les Vammats, Boisset St Priest, 42560 St-Jean-Soleymieux

Cherche possesseurs d'Amiga pour contacts. Mr PASQUIER Gérard, Brannaz THYEZ, 74300 CLUSES. Tél 50-96-05-32

AMIGAN looking for contacts around Niort (2-Sevres) to start a desktop video, publishing and also "design" group. *Eddie 49-24-07-54

CHERCHE possesseurs d'Amiga pour échanges (jeux; utilitaires) - LAMBERT François, 9 rue Boileau, 16400 La Couronne. Tél 45-67-15-46

CLUB AMIGA STIRING : Cherchons contacts pour échanges, biduoilles, programmes, documents, etc... Ecrire à HENRY Patrice, 18 rue P. Corneille, 57600 Forbach

MICRO INFORMATIQUE CLUB D'ANGLET a repris ses différentes activités, à savoir : Initiation au Basic, Apprentissage au DOS, initiation à différents progiciels, réunions des différents groupes (Amiga, Apple, C64, PC). Renseignements tél 59-52-34-03 ou consultez notre serveur 59-52-25-87. MICA, 29 rue d'Euskadi, 64600 Anglet.

EMPLOI

DEMANDE D'EMPLOI: H 30 ans, 2 ans exp AMIGA, CAP de dessin industriel, infographiste 3D logiciel Silver, spécialiste DPaintII et DigiView, etude de programmeur Basic, mise en application de Superbase, recherche poste stable Paris ou Province. Tél (16-1) 43-57-32-68 Mr STELLA.

JE SUIS EQUIPE d'un Amiga 2000, genlock, framegrabber, caméra, scope..Cherche société qui utilise l'Amiga en graphisme et animation pour un possible poste d'infographiste ou de sous-traitance à domicile, région Provence CÔte d'Azur. Gérard KRIKORIAN, tél 42-08-43-18.

CLUBS (rubrique gratuite)

18

***BOKONEN CORPORATION** - Club pour Amiga/ST. Ecrivez ou téléphonez Charles Descouts, 16 Allée Henri Sallé, 18000 Bourges, tél 48-24-53-64 h.r.*

49

***CLUB AMIGA ANGERS:** Pour tout renseignement: Alligand Denis, 65 rue du Bon Repos, 49000 Angers. Tél 41-44-21-51*

64

MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET TéL 59-52-34-03.

70

***AMIGA FUN CLUB:** Newsletter, contacts, domaine public. Reiniche Laurent, rue du Coteau, Errevet, 70400 Héricourt.*

A-News - ***Premier journal français dédié à l'Amiga®***

Abonnement d'un an (12 numéros).....180F

Pour l'étranger (tous pays).....240F

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre A-News envoyez-nous votre demande sur papier libre. Vous pouvez commencer votre abonnement à partir de n'importe quel numéro, le No 1 compris. Les numéros précédents, vendus séparement, sont disponibles au prix de 25F par numéro (20F par numéro pour les commandes de plus d'un numéro), port compris.

Les petites annonces sont gratuites pour les particuliers

.----------

Oui, je m'abonne pour un an à partir du numéro.....

Nom.....Prenom.....

Adresse.....

.....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News à : **A-News Diffusion, 24500 Eymet**

Les anciens numéros sont disponibles au prix de couverture chez:

Infomanie, 3 rue Perrault 75001 Paris

Media Lem,rue Francois Dorzee 93, 7360 Boussu, Belgique

Octopus Computer SARL, rue du Bassin 8, 2000 Neuchatel, Suisse

Solution : BARD'S TALE II

par Cédric Beust

Prologue

Je suppose dans tout ce qui suit que vous avez les plans appropriés pour joindre les cases que j'indique. La seule chose que vous devriez faire est d'avoir un barde dans votre partie, encore que cela ne vous empêchera pas de finir le jeu, mais seulement de finir le Dark Domain, ce qui n'a pas d'incidence sur le reste de la quête. Autre détail: les coordonnées sont données dans l'ordre est,nord ce qui est le contraire de ce qu'on vous donne avec SCSI. Je précise quand cela n'est pas évident le niveau en dernier (exemple 0,0,+3).

Attachez vos ceintures... Nous décollons.

0) DARK DOMAIN

Aller en 12,5,-2 et prendre la WINGED CREATURE dans la partie. Puis en 14,3,-3 et répondre MANGAR, puis en 1,18 et répondre PASS ce qui permet de descendre au quatrième niveau. Aller en 21,21,-4 pour se faire téléporter en 9,7. Après, il suffit d'avancer et une fois devant les deux portes, jouer le dernier air des bardes. La princesse se trouve derrière.

1) THE TOMBS

La réponse demandée par la statue en 13,4,-1 est PHILIPPI. Aller ensuite en 19,20 puis passer la porte au sud de 0,17 pour descendre au niveau suivant. Là, descendre encore en allant en 10,16,-2. Au troisième niveau, répondre OLD au mage en 13,0 puis aller en 21,4 pour se faire téléporter dans le premier SNARE. Tout d'abord, aller s'adjoindre le OLD WARRIOR en 10,11. Puis, aller boire l'eau empoisonnée en 12,9 avant d'aller combattre le TOXIC GIANT. Quand c'est fait, mettre le OLD WARRIOR en première position, vérifier que la torche est présente puis retourner en 4,10.

2) FANSKAR'S FORTRESS

Aller en 21,21,+1 pour se faire téléporter en 11,9. Prendre la porte de gauche.

3) DARGOTH'S TOWER

L'escalier pour monter se trouve en 21,17, via 12,4. Au deuxième niveau, aller en 16,5, puis 7,1 et enfin 13,20 pour prendre l'escalier vers le troisième niveau. Les trois mots à répondre à la bouche en 2,6,+3 sont EARTH, COMPASSED et FOUNTAIN. Prendre alors la trappe en 2,9. L'escalier vers le cinquième et dernier niveau se trouve en 18,19. Aller en 9,12,+5 et répondre WATER, LIE, SLAVE, GOLD, HATE, ROOSTER, LARGE, EARLY, BARD et WOMEN. Ensuite, répondre HAVOK à la statue en 1,0. Retourner alors en 18,5 avec chacun une DAGGER!. Prendre la porte à l'ouest et trouver le troisième morceau du sceptre.

4) MAZE OF DREAD

L'intrus à la question en 10,15,-2 est DER. Un personnage trouvera alors la SWORD OF ZAR. Prendre alors l'ascenseur pour descendre au troisième étage. Aller en 17,8,-3 pour se faire téléporter dans le quatrième SNARE. Aller alors en 6,21 prendre la fiole et l'amener à la bouche à trois reprises. Puis en 7,17, on vous donnera la solution. Répondre alors ENDURABLE à la bouche pour trouver le quatrième fragment.

5) OSCON'S FORTRESS

Tout d'abord, il faut réduire la partie à quatre personnes (rien ne vous empêche cependant de vous adjoindre trois monstres).Répondre en 3,7 successivement FIRE, KRILL et SILENCE. Les escaliers apparaîtront alors en 10,12. Aller en 21,20,+2 et répondre DERVAK. Puis monter au niveau suivant en 0,21. Aller en 2,12,+3 et répondre STILL. Aller alors en 1,14 pour monter au quatrième étage. Commencer par aller tuer Oscon en 20,3,+4, puis aller 10,10 pour se faire téléporter dans le cinquième SNARE. Les trois statues dans l'ordre ouest,sud et est sont PAPER, ROCK et SCISSOR. Il faut les placer dans la partie dans l'ordre Rock, Paper et Scissor puis aller en 11,17. Prendre alors la porte en 11,11 pour trouver le cinquième fragment de sceptre.

6) GREY CRYPT

Aller en 1,7 et répondre WIZE ONE (ou DEATH SWORD pour rebrousser chemin). L'escalier pour descendre se trouve en 0,18. Aller en 1,5,-2, triompher du VAMPIRE DRAGON puis se faire téléporter vers le sixième SNARE en 0,6. Aller en 21,4 puis 14,2 et 11,4 - 14,6 et 21,4 - 18,2 et 11,4 - 18,6. Recommencer trois fois cette séquence.

7) DESTINY STONE

Tout d'abord aller à Colosse et répondre au mage FREEZE et PLEASE. Descendre alors dans le labyrinthe et répondre NEAR au mage en 8,16. Prendre les escaliers qui descendent en 17,3. Parcourir le niveau -2 et aller en 21,2 puis au sud, puis 19,0 - 2,0 - 0,21 - 19,20 ce qui vous amènera au troisième et dernier niveau. Là, aller en 19,16 pour se faire téléporter dans le septième et dernier SNARE. Aller en 1,13 et répondre STORM FISTS (vous n'êtes pas censé le savoir la première fois. Vous serez alors téléporté dans l'obscurité où l'on vous donnera la réponse). Aller alors en 18,12 et répondre GALE (même remarque). Aller alors en 14,13 ce qui vous téléportera dans l'obscurité où vous trouverez la bouche en 8,10. Répondre ZEN MASTER et le recueillir dans l'équipe. Il faut alors lui donner l'anneau. Aller en 13,10 puis au sud. Prendre le labyrinthe de portes en 18,8 et se faire téléporter de 16,19 en 9,4. Refaire le même chemin trois fois (si vous prenez la porte en 8,7 avec le Zen Master équipé de l'anneau, vous aurez la réponse à l'énigme suivante). A la troisième fois, la téléportation en 16,9 vous ménera en 16,11. Il faudra alors répondre ARKAST à la bouche en 15,13 pour récolter le dernier fragment du sceptre.

Il ne reste alors plus qu'à aller au TEMPLE OF NARN et faire s'approcher de l'autel le possesseur des sept fragments. Celui-ci deviendra alors The One et sera en mesure de rencontrer Lagoth Zanta que vous trouverez dans la hutte du sage.

Explications détaillées

0) DARK DOMAIN

- La première difficulté est la première énigme. Un simple coup d'oeil aux sorts de Conjuror nous apprend que le sort le plus puissant concernant l'esprit est MIBL, et que son nom total est MANGAR'S MIND BLAST. La question précisant Who's the Master of Mind laissait supposer qu'il s'agissait d'une personne et non d'une chose.

- "Four Cornered Letters": il suffit de se donner la peine de traduire la signification de cette indication sibylline: "les quatre lettres dans les coins". On se convainc très vite qu'il n'y a aucune lettre dans les quatre cases extrêmes et que la réponse se trouve autre part. Il suffit en fait d'avoir fait son plan soigneusement, et on lira alors au nord-ouest un P, au nord-est un A et en bas les deux S (attention à ne noter les murs que dans un sens).

- "Double Doors": après s'être frayé un chemin à coups de PHDO en 12,21, 1, on apprend qu'il faut "play the last for the double doors", autrement dit, jouer le dernier air des bardes. Vous franchirez alors sans problème les portes et trouverez la princesse. Vous serez gratifié au retour d'un bonus d'expérience qui vous sera très utile pour la suite. La quête peut alors commencer!

1) THE TOMBS

- Staff of Old: la réponse est donnée en 21,16.

- Snare #1: on vous a dit (21,20,-3) qu'une partie de personnes empoisonnées peut réussir où d'autres échouent; c'est le premier indice. En 6,13, vous apprenez que "the Old shall lead the way", et en 18,19 que la flamme gagnée (la torche) pourrait venir à bout du "cloudy one" (celui que vous rencontrez en arrivant dans le Snare). On vous a dit en 15,1,-1 de vérifier vos possessions après le combat avec le Toxic Giant. Il suffit de rassembler tous ces indices pour triompher.

2) FANSKAR'S FORTRESS

Aucun problème majeur, il suffit de tâtonner un peu.

3) DARGOTH'S TOWER

- Les 3 mots: on vous dit en 2,19,+3 "From the first take the last, fifth from the second and eighth from the third". Reste à savoir ce que sont ces first,second et third. Vous l'apprenez en 20,12: "the first says dwell...". Il suffit de vous rappeler qu'en 8,1, on vous a dit une phrase contenant le mot dwell. Il suffit de prendre le dernier mot de cette phrase (Earth). Renouveler alors l'expérience avec les deux autres phrases (2,19 et 15,8, respectivement Compassed et Fountain).

- Les 10 mots: pas de mystère, les définitions sont assez explicites (sauf peut-être "nine like his favorite wine". Il faut se rappeler que les bardes doivent boire du vin pour retrouver leur voix. Cf. Bard's Tale I).

- Snare #3: le mot Havok est donné par la bouche en 6,6 mais l'astuce est qu'il faut y retourner plusieurs fois (on retrouvera cet esprit de répétition plus tard). Le Golem vous donnera alors à chacun des Daggers! qu'il faudra rapporter à l'homme qui ne voulait pas être embêté avant que vous n'ayez les "tokens", en 18,5.

4) MAZE OF DREAD

- L'intrus: on vous a donné à l'étage précédent beaucoup de couleurs. Seule la couleur rouge n'y figurait pas. Mais vous apprenez en 3,4 qu'il vous faut l'énoncer à l'envers, d'où DER.

- Snare #4: là encore, le secret se trouve dans la répétition. Après avoir assouvi la soif de la bouche à trois reprises (on vous avait dit en 5,21 "for every need there is a satistion"), vous apprendrez que "repetitiveness is definitely endurable", d'où la "value of rote actions: endurable".

5) OSCON'S FORTRESS

- Les 3 mots Fire, Krill et Silence sont donnés respectivement en 11,18, 12,21 et 12,5.

- A la suite de l'énigme précédente, on vous dira "and the word is still...". Le piège, ici, et dans lequel je suis gracieusement tombé, est de croire que cette phrase a une suite. En fait, il faut comprendre que le mot est Still!

- Dervak: les six lettres de son nom vous sont données dans six secteurs identiques entre lesquels vous êtes téléporté. Pour les mettre dans le bon ordre, il suffit de suivre l'indication en 21,20,+2: d'abord les 3 ouest, puis les 3 est, du nord au sud.

- Snare #5: il s'agit du Snare le plus difficile car on dispose de peu de renseignements. Après avoir tué Oscon, vous apprenez en 18,6 que "to wrap, to cut and even smash, I think you'll find this snare a bash". Quand vous apprenez qu'il faut nommer trois statues par leur nom et que l'une d'elle s'appelle Scissor, vous vous dites que la solution se trouve dans cette phrase. Pour envelopper (wrap), le papier vient facilement à l'esprit. Reste Smash (écraser). C'est à ce moment que je me suis rappelé un jeu que je jouais quand j'étais petit. Il se jouait avec les mains qui pouvaient représenter quatre objets, chacun ayant un ascendant sur les autres: les ciseaux qui coupaient le papier, le papier qui enveloppait le caillou, les ciseaux qui se cassait sur la pierre et enfin le puits, qui absorbe tout sauf le papier. Et alors... le déclic! On avait en effet parlé de puits en 20,20,+3. Le dernier s'appelle donc Rock. CQFD. Quant à l'ordre dans lequel il faut les présenter, il suffit de tâtonner.

6) GREY CRYPT

- La bouche en 1,7 accepte deux réponses, chacune étant une créature de la crypte. L'une vous ouvre l'escalier vers le Snare, l'autre vous ouvre celui de la sortie. On vous a dit en 20,4 que la première vous relâche avec l'aide de la Sword, et l'autre vous amène Wizely près du Snare. Pour peu que vous ayez fait quelques combats, vous aurez sans peine identifié Wize One et Death Sword.

- Snare #6: ce qui m'a mis la puce à l'oreille est que tantôt les portes accédant aux coins SO et SE apparaissaient, et tantôt c'étaient celles pour NE et NO. J'en suis rapidement venu à la conclusion que les visites aux deux mages étaient responsables de ce changement. Après quelques expérimentations, j'en suis venu à la conclusion que le mage de gauche (blue) ouvrait l'accès au nord, et l'autre au sud. Après quelques tâtonnements, j'ai découvert que la séquence à suivre était SO,NO,SE,NE, et ce trois fois de suite (dixit le mage en gris: "the game you thince must then commit"). A la douzième case, qui devrait donc être 18,6 si vous ne vous êtes pas trompé, vous devriez trouver le septième fragment.

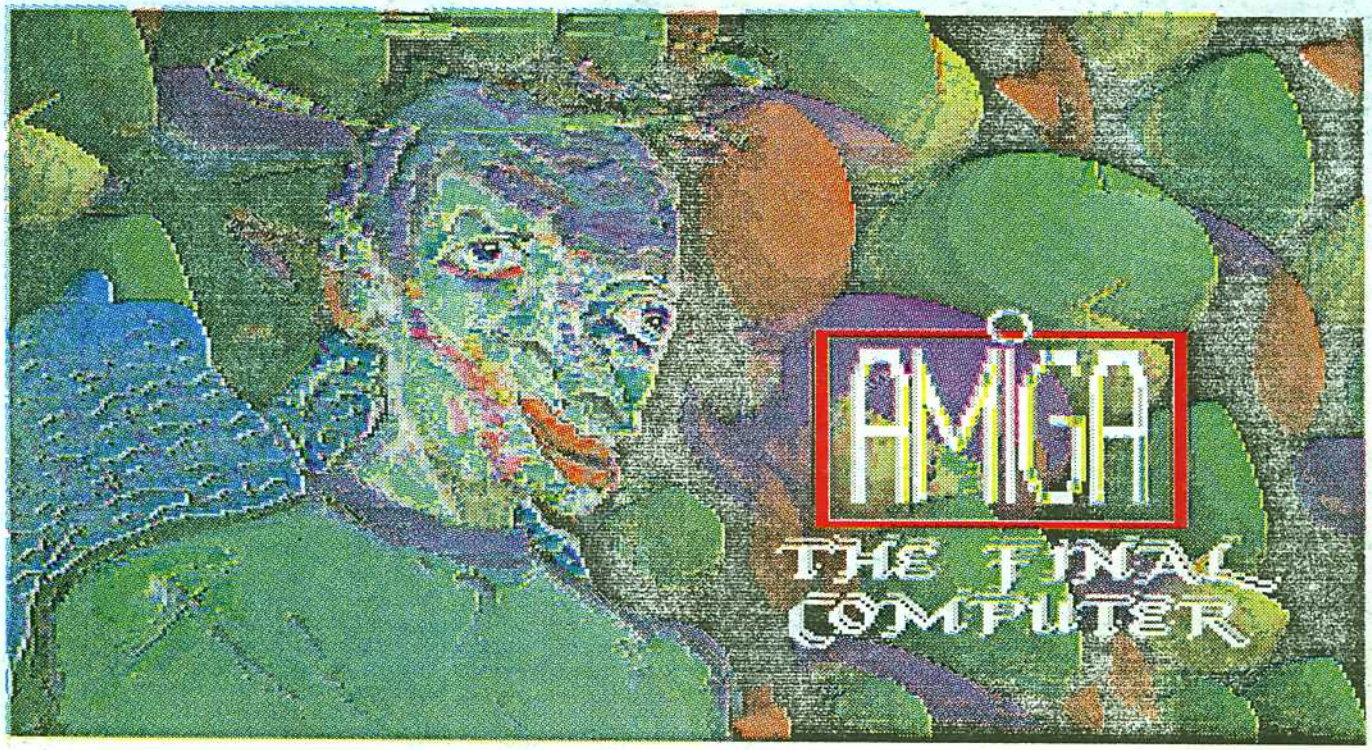
7) DESTINY STONE

- Il faut alors aller à Colosse, seule ville dans laquelle on n'a encore pas exploré de labyrinthe, ce qui contredirait le renseignement donné dans les tavernes pour 700 GP. Il faut donc donner deux mots au vieux mage, dont on est censé avoir trouvé les réponses dans les tombes (en 21,21, 2, on apprend que le premier est ce que Trachaem a répondu au paradoxe et que le deuxième est ce qu'il a dit à la fin). En donnant 800 GP dans les tavernes, on apprend que "Trachaem solved his task by chilling (frissonner). He said F....". D'autre part, on sait qu'on lui a dit de brûler (14,1,-2) et que sa tâche était toujours à l'envers (2,1,-2). Une conclusion s'imposait: c'était Freeze (geler) qui concordait avec le nombre de points de suspension. Pour le deuxième mot, on sait qu'à la fin des choses, Trachaem eut à implorer avec un mot gentil (17,1,-2). Please me sembla convenable et j'eus ainsi accès au dernier labyrinthe.

- Plan: en 7,4,-1, on nous dit que "the plan is near". Il faut comprendre non pas que le plan est dans les parages, mais que le plan C'EST Near! D'où la réponse donnée en 8,16.

- Snare #7: On ne peut tout d'abord pas répondre à la question en 1,13,-3. On se fait dont téléporter dans l'obscurité en 9,12. On trouve alors la bouche du scribe en 8,10 qui nous raconte une histoire. Il faut alors deviner que c'est l'histoire du Zen Master, dont on nous a rebattu les oreilles dans tous les labyrinthes précédents. Il faut aussi soigneusement noter l'histoire car elle contient les réponses aux deux énigmes qui viennent. Tout d'abord celle en 18,12 (facile) et celle en 1,13 (il faut comprendre que "the hands which did the deed" sont les "storm fists"). Il faut alors donner l'anneau au Zen Master (7,10) ce qui va permettre de découvrir un indice supplémentaire: en prenant la porte à l'ouest de 8,7 et en allant au sud, en arrivant en 7,4 on se fait téléporter en 5,4, ni vu ni connu car les couloirs se ressemblent. En suivant le couloir jusqu'au bout, on apprend que le nom est ARKAST. Pour le retour, même topo sauf que la téléportation a lieu de 5,7 en 7,7. Encore une fois, il faut s'armer de patience et emprunter à plusieurs reprises le labyrinthe de portes qui change à chaque passage (mais la case de téléportation ne bouge pas). Le reste coule de source.

Avant d'affronter Lagoth Zanta, soyez sûr que vous êtes au maximum de vos capacités! Ou sinon...



Encore une sélection de Professional Page. La sélection des couleurs est bonne, mais les couleurs manquent d'intensité. La densité du point n'est pas assez élevée. Ce qui donne une image pale et plate si l'on compare au graphisme original de Frank Vroegop. Desolé, Frank... Gold Disk admet le problème.

INBOARD

NOUVEAU POUR AMIGA 500 - 1000

Extension mémoire interne pour les Amiga® 500 et 1000

Ajoute jusqu'à 1,5 Mo de mémoire rapide qui porte votre A 500 à 2,5 Mo ou votre A 1000 à 2 Mo.

- Disponible en configuration extensible suivant vos besoins de øK à 1,5 Mo.
- Horloge / Calendrier permanent en standard sur la version 1000, en option sur la version 500.
- Installation simple et rapide sans soudure.
- Notice d'installation en français détaillée et illustrée.
- Jeu complet d'utilitaires système (auto config., ram on/off, ram disk protégée, etc.) avec procédure d'installation automatique incluse.
- Prix abordable ! Seulement 1 990 F pour l'Inboard 500 øK.
- Garantie 1 an.

571 cours de la Libération
33400 TALENCE
☎ 56-37-43-78
Adressez-vous à votre revendeur ou contactez CIS

SPIRIT™ TECHNOLOGY

Distribué en France par **CIS**

Où vous procurer les cartes d'extensions SPIRIT TECHNOLOGY :

INFOLOG 41, Bd Baille 13006 Marseille
BUREAUMATIQUE 4 Pr des Capitouls 31000 Toulouse
MICRO-C 16 rue des Fossés 35000 Rennes
DIGI-CENTER Centre Cial V2 59650 Villeneuve d'Ascq
ZIOMM 1 rue Déserte 67000 Strasbourg
JANAL 12 rue de la Paix 74000 Annecy
ESPACE MICRO 32 rue de Maubeuge 75009 Paris
MICRO COMPUTER DIFFUSION ZI Arbletiers 25400 Audincourt
LIBRAIRIE PRIVAT 14 rue des Arts 31000 Toulouse
BURO PILOTE 31 rue Stanislas 54000 Nancy
MICROVISION 18 rue Jean Bart 64200 Biarritz
CLEMENT INFORMATIQUE 216 rue de Créqui 69003 Lyon
M.A.D. 42 rue Lamartine 75009 Paris
GENERAL 10 bd de Strasbourg 75010 Paris

Imprimé par NEWS PRINT, Eymet 24500